

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

MSX・FAN



●NEW
ドラゴンバスター
アルカノイドII
沙羅曼蛇

忍者くん(阿修羅の章)
 アンドロキユヌス
 エルスリード
 ソフィア
 刑事(大打撃)
 プロ野球FAN

●秘情報満載(コナミ特集)
ゲーム十字軍

●LIST
 ゲーム
 プログラム15本

●ATTACK

シャロム 魔城伝説
 完結編
 イース/ウルティマIV

1988
 FEBRUARY
 390YEN

02

SONY

ディスク内蔵!

そのうえ

通常のスピコンつきディスク内蔵マシンは、

ソニーの
FIXDだけ!

ディスクだ!
速射だ!
スピコンだ!

F1XD

HB-F1XD
54,800円

HITBIT MSX2

速射で、スピコンで、脳天ショックのおもしろさ。まさにFIXDのための人気ゲームたち。

あの巨怪「サラマンダ」ついに
MSX界へ襲来!

速射で!



速射で! 速射で!
スピコンだ!

サラマンダ

¥6,800

MSX2

27118 02 24 58

9種類の「フォーメーション攻撃」で、敵を全滅させる!



フォーメーション

¥5,800

MSX2

27118 02 24 58

これぞシューティングの真髄だ!



レーザー

¥5,800

MSX2

27118 02 24 58

「ウサシの秘宝」の謎はオゾロシタノシ!



ウサシ

¥5,800

MSX2

27118 02 24 58

宇宙歴3000年、真の勇者を決する命を賭けた男のレース!



スーパーランナー

¥5,800

MSX2

27118 02 24 58

スピコンだ!

連射だ!



「ゲームを
生かすも殺すも
マシンしたいよ。」

イースの女神もF1XD派だ

イース

操作感と対応/コンピューターのパワーを
発揮できる設計のキーボード

FDD

100.11インチフロッピーディスクドライブ内蔵(大容量1MB)

100.11インチフロッピーディスクドライブ

100.11インチフロッピーディスクドライブ

こちらも
連射だ/スピコンだ!
第1の **F1 II**
もよろしく!
MS-F12
¥39,800



※価格・仕様は最新のもので、予告なく変更される場合があります。
※価格は税別です。
※送料は別途です。

見よ、ディスク版ゲームも、'88年は楽しさ倍加速!

アメリカで人気
No.1の実績



その日の出来事も動くグラフィック
200%の速度で、200%以上の入射
制御も、200%以上の精度
もう一度、100%以上の
ウルティマIV

Ultima IV
Quest of the Avatar

©1988 Origin Systems, Inc. MS-DOS/PC-DOS/Apple II/Amiga/ATARI/Intellivision

その日の出来事も動くグラフィック
200%の速度で、200%以上の入射
制御も、200%以上の精度
もう一度、100%以上の
イース



MS-J-G0820
¥13,800

その日の出来事も動くグラフィック
200%の速度で、200%以上の入射
制御も、200%以上の精度
もう一度、100%以上の
JE505



MS-J-G0820
¥13,800

その日の出来事も動くグラフィック
200%の速度で、200%以上の入射
制御も、200%以上の精度
もう一度、100%以上の
信長の野望



MS-J-G0820
¥13,800

その日の出来事も動くグラフィック
200%の速度で、200%以上の入射
制御も、200%以上の精度
もう一度、100%以上の
三國志



MS-J-G0820
¥13,800

太陽の神殿

時をこえて
 永遠のナゾが
 明かされる!!



絶賛発売中!!

AVGファン必見!!

太陽の神殿 MSX-R2 必見必買!!

実在するマヤ文明の遺跡、チチェン・イツァーを舞台に広がる古代へのロマン。「太陽の鍵」はどこに……? 向PG風のフィールド移動シーン、画期的な「フルグラフィックアイコン方式」によるコマンド入力、実際に遺跡を回っている気分させる美しいグラフィック、古代文明の神秘を奏でる数々のオリジナルBGM、アドベンチャーゲームの新しいカタチが、いま、ここに完成された!



2.5MBROM
 +RAM RAM
 1.8000円

©1987 Falcom
 東京書籍
 〒100 東京都千代田区千代田1-1-1
 〒100 東京都千代田区千代田1-1-1



FAN ATTACK



全地方のマップでポイントをチェック!

シャロム 6

魔城伝説完結編

迷える勇者に完全マップをプレゼント!

イース 18

人生哲学RPGを教育的に攻略する

ウルティマIV 28

役立つ情報とひまつぶしのネタを求めるキミに

FAN♪FAN♪BOX♪ 32

●コナミの銀狼に直撃インタビュー……ほか

新コーナーが3つも登場でさらに内容充実

ゲーム十字軍 32

●「ディーヴァ〜アスラの血涙〜」のQ&A……ほか

みんなで考えた「A」クラブの最新情報!

THE LINKS INFORMATION PAGE 72

☎03-431-1627

読者のみなさまの御声援のおかげで、月刊MSX FANの内容が中心の雑誌として、定価を定めて発行できています。互に、ゲームの購買やヒント探しに、大変お役にたてたいと思っております。

特別付録 ハイドライド3

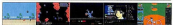
絶対役立つ! 1冊まるごと徹底研究

FAN STRATEGY

大戦略 [ディスク版] GAME データをMAPデータに—— 69

信長の野望全国版 [ディスク版] 最初の1年攻略法—— 71

FAN NEWS



謎解きの要素を含むシューティングゲーム **沙羅曼蛇** 97

MSXに移植された元祖横道道中ゲーム **ドラゴンバスター** 100

ここまでパワーアップした新・アルカノイド **アルカノイドII** 102

人気の忍者くんの楽しいアクションゲーム **忍者くん** [阿修羅の巻] 104

恐怖の超新獣LRDを破壊するのだ! **ANDROGYNUS** 105

マウスでプレイできるファンタジーシミュレーション **エルスリード** 106

メルヘンにタッチのアクションゲーム **ソフィア** 107

何が起ころるか? 兼アドベンチャー **刑事(大打撃)** [読者事件] 108

今までの野球ゲームとちょっと違う? **プロ野球FAN** [ディスク版] 109

今回は1画題タイプがどっさり!

ファンダム 37

●DRAGON FIGHTER AGNE 85のアラドン / スカッシュ / NERVOUS / スカッシュ / JP-MAN である物だ! 読者のMTK / WIND-GOLF / FEMALE WORLD SOAP BUBBLE

MSXの音楽とサウンド **88**

Q&Aボックス **68**

超新作ソフト紹介 **COMING SOON 110**

●ブレイクショット / YAKSA 新巻情報 / ドリッド / ダイナマイトボウル / ディープジャンクション / コックピット / 忍者 / 官能小説の考案人事件 / 上海

読者アンケート ●最新ゲームソフト 70本プレゼント **78**

FAN VOICE ●コンパイル社長に告白した女性 **116**

クレーク王国の完全マップ公開!

SHALOM

シヤロム

魔城伝説 完結編

コナミ
☎93-294-5678
発売中

媒体	MM
対応機種	MSX MSX2+
R.A.M.	BK
テープ機能	パスワード他
価格	5,880円

魔城伝説最後の謎を解き明かそう

立派、先月号の勢いに乗って、今月号では、「ええー、もうそんなことしちゃうのをおー!」と叫ぶ読者を横目で

見ながら、いさなりアイテムの紹介、そして、グリーク地方を除く日地方のマップと各チェックポイントをドド

ーンと紹介/ そしてとどめは、目録のボスキャラの攻撃ヒントを載せてしまおうだ。ありがた迷惑のようだがじつ

は、そうだ。でも、これを讀んだだけで解けるほどなまやさしいもんじゃなしんだなー。シヤロムは楽園いんだわ。



キミ

チエルとアムを
捕まっただけで
クレーク王国は
こゝろに
広げたい……



フタ子

どにかん全部の
アイテムを
ヒントとアイテムを
手に入れるのよ

■全部のアイテムの名前と使いみちリスト

名前	使いみち
短剣	魔王と戦うために必要な武器
ろうそく	リセット地方の洞窟に入るために必要
水	オーマン地方のフランド村の住人をこれで癒せ、道が見えるようになる
オノ	まこりのアレクシの服を脱ぐ。これがないと魔王ラウナに見えない!
フリーパス	モグラの穴を渡ってほかの地方へ行ける
マント	魔王の魔力を半減させる効果がある
ハンマー	ダイヤ山の入口の扉を開くことができる
ダイヤ	石壁があり、そのうちの1つが水晶玉コブを開すことができる
ネックレス	チエルと一緒に持たなければならないアイテムになる
ハシバミのなえ木	サウロが倒している水輪を開くために必要
手紙	マーマが書いた手紙。これをマーマンに渡さないとおとどけられない!
船	これがあると海の上を移動できる(海はたまに……)



ヘレシ地方

ここは「カミオム2世」が統治している地方だ。グリーク王国には、平和を願うパンパース王のグリーク城とこの地方にある「カミオム2世の城」の2つがある。ところがここ最近、この地方の住人が相次いで行方不明になっているのだ。じつはこの事件も大

魔王ゴグと深い関係があるのだ……。おちに浮城から中盤にかけて冒険するこの地方。住人が消える謎の情報を収集することから始めよう。すると、そのうち4つのもの秘密やカミオム2世の懸いツツさんなんかも入手できるはず。あとは秘密の入口から城に乗り込むだけだ！



A カミオム2世の城

カミオム2世は「ゴグなんぞこの世の中に存在しない」と、王国の人たちとまったく違いを認めたことを語る。また、彼の評判が悪いことなどから推測しても、この地方での悪の根拠は彼に間違いないだろう。まさかゴグの仕組では……。



◎カミオム2世は、カミオム2世らしい感じ、いやにもフナブチい感じ！

B 4つの石 ★★★★★★

なんでも、このへんで「ゴグ崇拜の宗教」なるものがあるそう。地下から湧き出てくるのはどうやらそのせいらしいのだ。じつはこの石の下にも宗教の墓場とこ

ろへの通路がかかられているのだ。その通路を見つけるには、村の人から不思議な声の話を聞き取る必要がある。カミオム2世と会話をしたあとに石を押すと……ほらね。



◎秘密の入口は4つの石。この石の下に秘密の入口が……



オマン地方



ここは、ゲームの中心となるグリーク地方のすぐとなりの地方。スタート時はまだ橋が完成してなかったが、ヘルモン山のボス「デビル兄」を倒したあとにいてみると、ちゃんど完成しているのだ。この地方はゲームの中盤戦の舞台となる。おのブラインド

村は一見だれもいないようだが、この村の住人は魔王の1匹である「デビル兄」によって透明人間にされてしまったのだ。彼らを元にもどすには魔王を倒し、おの湖の水をかけた体を濡らさなければならないのだ。濡らした状態の重要ポイントになる場所だ。

C 遺跡

ブラインド村のディーという少年のあなかに書かれている図形と同じ形をしている。経緯ではデエルシー様が……



この図形を
あなかに
書いてみる

D モグラ

フリーバス(モグラの穴)に入れるアイテムをもらうためのヒントを教えてくれるありがたいモグラなのだ。



この穴に
アイテムを
入れる

E ブラインド村

この村人たちは国を深く、田畑を耕りをしていざらゴブの影りに触れ、透明人間にされてしまったらしい。湖の水で濡らしてあげよう。



村の人は透明人間にされてしまったらしい。どうしよう？

F 湖

ここでブラインド村の人々を濡らすための水がくめる。お風呂だがここでは水を飲んだり顔を洗ったり、洗濯もできるのだ。



この湖で顔を洗ったりお風呂に入るといいらしいワッ!





オール地方



この地方でのポイントとなるのはダイヤ山だ。この山には地下ダンジョンもあり、その奥には魔王の1匹の『ガンガン』が待ち受けているのだ。そいつを倒すと、集められていた妖精からダイヤがもらえる。ダイヤは4種類あるのだが、そのうちの1つはゴグと

の対決で、『最後の切り札』となるので(違うダイヤを取ってしまうとゴグを倒せないのだ)、慎重に選択して持っておこう。スタッフ村は、名前のおとりのこのゲームの開発スタッフが住んでいる。ゲームの進行には関係ないがおもしろいところなのだ。



G ダイヤ山

このダイヤ山自体はそれほど広くないが、地下ダンジョンはマッピングをしたほうがいざらう。ガンガンを倒すと妖精が出現する。彼女は討ちたおれにダイヤをくれる。3角柱、4角柱、5角柱、6角柱、球形の4種類の中から1つだけもらえる。



● 文字のダイヤの山は、4つのダイヤのうち1つだけもらえる。ヤツパ、ヒメノ

H スタッフ村

『シャロム』のスタッフに住むこの村、開発の苦労、自己PRなどを親切に話してくれる。彼女のことが『道の呼び』のように聞かせてしまうのはなぜ……。



● ここで会話をするととにかく面白い話が聞けるのは同じ地方だから？ (編集部)

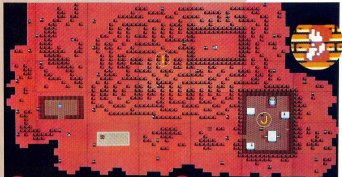


フォールズ地方



次ページのレリック地方の「埋もれる秘蹟」で助かるとこの地方に来ることが出来る。ここでのおもな舞台は「メスク山」と「ダンテの家」。ダンテの家では、チェルシー地のネットワークスを見つけ、ダンテという青年が怪と一緒にいるという情報を彼の母から知る。

メスク山は、しばらくの間は地が動かない。というのは、グランドクロスが起こらなければこの中に入れないからだ。ところで、この地方から出られないことがあるが、そんなときはセーブでもしてジックリ考えるといいだろう(じつはこれがヒント)。



I メスク山

この山は、道がとも入りくんでいて、マップなしで中央の地下への入口にたどり着くのはツラいだろう。しかしこの地下のいちばん奥にたどり着いたとき、キミを持っているものは、ひとつの新しいできごとが起きよう。ゴブはグランドクロスになるとき、この地上どこかに隠れるのだが、その場所はここ、メスク山のことなのだ。そして

その新しいできごととは——
あえて書かない(楽しみ隠しめ?)は自分で体験してみてください。キミはさらにゴブへの憎しみをかき消さるだろう。



○この少年は「メスク山は面白いよ」と言っています。それだけならここはメスク山ではない!

J ダンテの家

チェルシー地のネットワークスも埋もれる秘蹟から助けにくる。一貫していることとずかめだれるダンテの後、あいくて家が、ダンテはのちに死んでしまふ。チェルシー地と、もうから貴重な物資が手にはいる。ひとつの「色」を消して……

ある。一貫していることとずかめだれるダンテの後、あいくて家が、ダンテはのちに死んでしまふ。チェルシー地と、もうから貴重な物資が手にはいる。ひとつの「色」を消して……

○レリック地方の埋もれる秘蹟から助けにくる。一貫していることとずかめだれるダンテの後、あいくて家が、ダンテはのちに死んでしまふ。チェルシー地と、もうから貴重な物資が手にはいる。ひとつの「色」を消して……

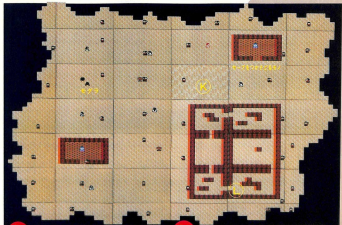


リッツ地方



中盤の舞台となるこの地方、最も重要なのは「巨人の遺跡」だ。ここではダンテが遺跡の探索をしている。彼はバンベース王にチェルシー姫との結婚を許してもらうためにゴグを倒す決意をし、ここではないもうひとつの遺跡に打倒ゴグへの手がかりが書かれた

「古文書」があるという情報を入力したらしい。そして後の恋人、チェルシー姫はその別の遺跡にいるらしいのだ。しかし、ダンテはここで……。もうひとつのポイントとなるのは「埋もれる砂漠」。事前に情報を探していれば、フォールズ地方に行けるのだ。



K 埋もれる砂漠

いきなりBGMが変わり、あれよあれよという間に砂に埋まってしまおう。でも、この地方の人の会話や、ちょっとおもしろいゲームオーバーの画面などに気づけば、死なないうちにフォールズ地方に行ける。



Q1とよ、埋もれちゃう、埋もれちゃう、どうしよう、どうしよう、どうしたら、早くここから……

L 巨人の遺跡

この遺跡には入口がないのだが、のちに入れるようになる。中にはダンテがいて、チェルシーとの関係、自分がここにいる理由などを話してくれる。ここでは魔王アプンが出てくるが冒険のはず！



Q1とよ、キミはダンテの仲間だ！「もうだよ、チェルシー姫と「古文書」を探しているんだよ！」





リセット地方



M パスラの入江

最後の魔王「バズラ」は「大魔王」がこの地下に隠れている。コイツは今までで敵と違って、体の中の「ズル」を解かないと倒せないのだ。しかもその「ズル」は最少手数で100手前後という超絶難問のものなのだ(じつは解法を3月号の「ゲーム十字軍」で掲載の予定だとさ……)。まずは自分の頭で挑戦してみよう。



Q あの奥にバズラがいるのか、でもどうやってあそこに行くのかなあ

まずは、「バズラの入江」。あるアイテム(割のこただよ)を持っていて、なおかつ、アスの魔王を倒していれば入江の奥に行けるようになるのだ。そう、白目目の魔王「バズラ」はこの地下にいるわけなのだ(17ページ参照)。アース



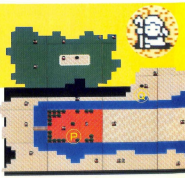
デドロック地方

P きてりのアレク

道はグリーン地方に任んでいていつも速く木を切っているのだが、偶然道具のオノを忘れてしまったのだ。キテは道的美さんからオノをお借りしているはず。でもこのオノ、なかなか便利なのだ。あそここの木も……



Q オノを忘れてアレクは困っています「オー、ノー」なんて



●グリーン王国にて近・まよに助けを請べたが、今度はお世を請べてみよう。「へん」とどこ、置らぬいでよ、カンピもやうじやないの、少しエッチな言葉が返ってくるよ。素直にいかにこらえてみたよ。でもウラヤアソイね。(涙死しましたあー)

の原には2つのポイントがある。ひとつは巨の橋の木。この木は水割を渡つけるのに必要となるのだ。そしてひとつ

めは2つの穴。ここでもアイテムがもらえるが、条件がそろうていないのに穴に入るとんでもないことが起こる。

「リセット地方」というくらいだから……。

そして「オトコ湖」。人魚のマーマンがすんでいるが、リ

セット地方にすむマーマが書いた手紙の返事を持っているらしい。拾ってあげるといいことがあるかもしれないよ。

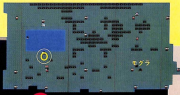


N アーサの家

この穴には十分注意してほしい。特に入るときはちゃんとセーブしておこう。だって……。



この穴に入ると、まじで怖いことになるよ。



O オトコ湖



マーマンはマーマのブロポーズの返事を持っています。

彼はマーマンという人魚。アムネシア地方にいたマーマへのブロポーズの返事を、首を長くして持っているのだが、いくら待ってもこないで落ちこんでいる。力になってあげようね。

この地方はゲームの中期から終盤にかけての舞台となる。せきりのアレクにはオノを屋けてあげなければならぬのだが、このオノ、2が所で見うのだ。1つはグリーク地

方とリセット地方とを絶つ橋をかけるため、そしてもう1つは、ここで木を切つて方向を知るためなのだ。じつはこのマップ、右が東ではないのだ。「魔女ラーナ」と会うため

には方向がわからなければならぬ。そこで木の切り株で方向を調べるのだ。

島への通路は、船をもらうために1度通らなければならぬぞ。



Q 島への通路

いいことをすると気持ちがいい。マーマンとマーマについてもそう。喜びは人のためならずというこゝろもわがもあつたように、いつかは自分に返ってくるもの。どうしてここでそんな話をやるのって？ じつはこの島で2人(2杯甲)のお礼の足がもらえるのだ。



この穴は島へ通っている、入っても死なないから大丈夫！



ワ ーワ地方



ここにはあまり重要な場所がないが、唯一のポイントとなるのは「ティオスの道場」だ。このティオス道場は、「娯楽雑誌」の術を自由に使えるすごい人なのだ(下の「台」ティオスの道場参照)。「魔女ルーナ」は魔王のうちの1人だが、じつはある事情でゴグに誘われてしまった。根っからの悪い人ではないのだ。ルーナがゴグの居所を知っているため、殺すことはできない。ルーナから悪い噂を取り除くためにはどうしても娯楽雑誌が必要なのだ。そこで、ティオス道場の助けを借りなければならぬのだ。

ここにはあまり重要な場所がないが、唯一のポイントとなるのは「ティオスの道場」だ。このティオス道場は、「娯楽雑誌」の術を自由に使えるすごい人なのだ(下の「台」ティオスの道場参照)。「魔女ルーナ」は魔王のうちの1人だが、じつはある事情でゴグに誘われてしまった。根っからの悪い人ではないのだ。ルーナがゴグの居所を知っているため、殺すことはできない。ルーナから悪い噂を取り除くためにはどうしても娯楽雑誌が必要なのだ。そこで、ティオス道場の助けを借りなければならぬのだ。

R ティオスの道場

「娯楽雑誌(ゆうがさいりぞふ)——人間の精神(せう)が肉(にく)体(たい)から離(はな)れ、その精神のみが自由に移動すること。名(な)にいう「ESP」(超能力)のひとつである。

こんな不思議なことをいともカンタンにやってくれるのはこの道場の先生、ティオス氏(うぢ)である(大げさ)。道場には2人の

お弟子さんが修行をしているのだが、なかなか娯楽雑誌はマスターできないみたいだ。すごいワザだけあって彼はなかなか努力してくれないが、事情を説明すればこころよく努力してくれるのだ。

まあ、ティオス道場の協力を得たらルーナのところへ急ごう！



この仙人のような人がティオス。イザというときは娯楽雑誌の術を貸して。



ア レネシア地方



石と穴ばかりの地方。アムネシア。会話でこの無路の穴のどこかに「半魚人」がいるのがわかるが、見つけるのがクワイヘン。おまけに、そのほかの穴にはいるとすぐゲームオーバーになってしまうのだ。穴に入るときは必ずセーブしておこう。また「オンナ泥」に

いるマーマは、恋人マーマンへの手紙が無事届いているか心配している。手紙は、地下の水路を通って船手にも届くらしく、もしかしたらどこか別なところ(遺木とか……)に流れている可能性もあるらしい。彼女のため、自分のためにも助けをあげよう。

S カンパン

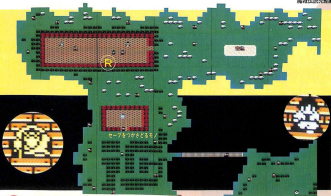
これを見たらアタ子(あ)が負傷(くわ)してしま(ま)うが、ブラインド(ば)いとある人が治療してくれる。これでアタ子の正体(ま)が……。



この場所は、よくあるところから、足も石が落ちてくる。



●アリアク地方にて「アレク」の洞へ行って、洞の奥の奥を見よう。「やっばり鬼」って、奥の奥の奥をのぞける能力があるんだから、と書いてます。★自分の命、運とリクナ(りく)ないでいいの？ そういえば、この洞には誰か住んでるらしいよ……



T 無数の穴

この穴から半導人を渡るときは1層セーブしておいてから1つ1つ入ってみてほしい。画面が切り換わるときに落ちて入ってしまうことがあるので注意しよう。



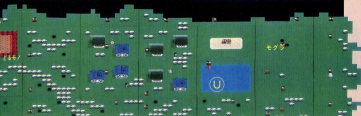
Q 1つ1つ入ると、穴はボスではなく実が落ちてくるのだ

U オンナ湖

昔女がマーマンと交遊しているマーマ。2人の仲を取り持つと、オンナ湖に連れて行って、歓迎会を開いてくれるのだ。そのほかにも、もうひとり山カワイイ人魚がステーキプレゼントをくれるのだ。



Q 1つある。さあ、いいおんなの、なんて名前？ トンは？ 好きな言葉は？ スリーサイズ？ え、寝がいらぬか〜ちん



必殺ボスキャラ! どう攻めるか!

見出しを誤んだか否? そうですね。ボスカラの紹介です。「やだ/まだ見たくない!」という人は放っておいて。ボスとの対戦方法もシューティングあり、ブロック崩しあり、パズルあり、モバメッド・アリはない、そんなのと、「1枚で日復おもしろいのだ。

ひたすら
シューティング型

デビル弟

最初に戦うボスカラはこの「デビル弟」。一見強そうだが、じつはすこ〜く弱い。ただジャンプして短剣をバンバン投げていけば強て相手

だ。目をつむっても倒せるだろう(ちゃんと実験したもんね〜だ)。ちなみにこいつはグリーク地方のヘルモン山にいるのだ。



◎このデビル弟、最初からシューティングで倒すことも可能。ただし、飛び回るので倒すにはかなりの練習が必要。

なつかし
ブーヤン型

デビル兄

ブラインド村の「デビル兄」だ。さすが兄だけあって弟より数段強い。このボスカラには苦戦を強いられるだろう。このボスとの対戦方法はガケ

から落ちてくる岩を受け止め、それを敵の顔に落とすのだが、その感じが某ブーヤンにそっくりで、ついつい懐かしくなってしまうのだ。



◎このデビル兄は、デビル弟よりも強くなる。ただし、飛び回るので倒すにはかなりの練習が必要。

自力/の
シューティング型

半魚人

アムネシア地方の穴の中にすむ「半魚人」は穴の底からズオオッとど迫力の顔(ノ)を出してきて攻撃してくる。ボスカラは基本的に顔(また

は口)が強だ。このボスも目を集中的に攻撃すれば、洞に倒せるだろう。コイツに勝つと、ダイヤ山で使うアイテムが手に入るのだ。



◎このボスは、穴の底から顔を出して攻撃してくる。目を集中的に攻撃すれば、洞に倒せるのだ。

ひそ〜い
アルカノイド型

リザード(カミオム2世)

ヘルン地方のカミオム2世の正体が「リザード」。そしてコイツとの対戦方法はちゃんとブロック崩しなのだ。ちゃんとパワーアップ(バグが解

びる、球が役立つなど)もするのだ。このシーンのためだけにシャロムを買ってもゾンはない(これは高い過ぎだが、おもしろいんだわ)。



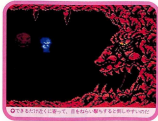
◎このボスは、穴の底から顔を出して攻撃してくる。目を集中的に攻撃すれば、洞に倒せるのだ。

ドンキーコング
 シューティング型

ガンガン

オール地方はダイヤ山の奥深くにすむ「ガンガン」。コイツの顔はも目だが、でも顔の動き出す岩石は照明を消し、おまけに天井から石柱(つら

ら)が落ちてくるのでかなりの苦戦を強いられるだろう。でも、「言あれば楽あり」で、つとダイヤの妖精がキミを祝福してくれるのだ。



できるだけ近くに着って、目をねらい撃ちすると倒しやすいのだ

 アラジンと
 魔法のランプ型

魔王アゴル

レジック地方の巨人の遺跡に潜んでいる「魔王アゴル」。画面写真だけを見ると「どかがアラジンと魔法のランプ型」なんだよおノ」と思つかも

しれないけれどじつはコイツ、遺跡のどこかにあるランプをこすると出現するのだ。倒すのはとてもカンタンノ でも、ダンナはこいつに……。



巨人の遺跡のランプから出てくも、「ご主人様～」とは思わない

全話型

魔女ラーナ

「なんだ、この怖い(失礼ノ)ばあさんほっノ」と思わないように。魔女がデッドロック地方の砂漠のずらうらうらうと向こうにすむ「魔女ラー

ナ」でも彼女の真の心は悪くなく、それは行動にもでるのだ。ゴゴの御遺跡を知っている彼女、ティオスの御伴姫院で助けてあげよう。



ぐでかい顔ノ 鼻をさするとこんなになるのか、うーん、でかいノ

 超難解
 パズル型

パズラ

ジャーアーン、コイツが幕(ちまた)でウツサの超難解パズル名作「パズラ」。駒を動かしてチェルシー地を外に出す、「箱入り娘」というパズルをア

レンジしたものだが、最少手数(90)前後なのでもうタイヘンノ 解けない人は「ゲーム十字軍」に解法が掲載されるのを待とうノ



30分だけあって倒すのめんどろはんアライ、倒しにくいように

FAN ATTACK

ストーリーが魅力のアクションRPG!!

FAN・ATTACK 勇者伝説
 編 / 日本ファルコム の完全
 アクションRPG。今迄は完
 全マップ+攻略ヒントで攻略
 の連続 / キミの冒険を感動
 の日々を終止符を打つまで



発売元 ソニー
 開発元 日本ファルコム
 03-425-27-6591
 発売中

機 体	CD
対応機種	MDX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	7,800円

滅びてしまったイースの国って? タイトルの美しい女性は誰?



イースの本は
 全部で6冊

異国エステ
 リアは今滅び
 の危機にさら
 されていた。
 いつからか国
 土には邪悪な
 魔物どもがう
 るつき、人々

の生活を脅かしている。隣国
 に助けを求めようとしても、
 国を囲む海は流れ狂っている
 のだ。この国がまだ「イース」
 と呼ばれていた頃、今と同
 様の危機が訪れたときは、暴
 怒深い女神が人々を奪ってく
 れたという。しかし、そのい

きさつを説いた本は、国の滅
 びとともに闇に消えてしまっ
 ている。一期も早く「イースの
 本」を探しださなければ、エス
 テリアの国もまた滅びてしま
 う。それを知って、ひとりの
 若者が旅立って行った。その
 名をアドルという……。



主人公アドル、も
 ようというセア

03-425-27-6591

出発前に覚えておきたい「冒険の基礎知識」あれこれ

●画面構成はシンプル

「イース」の基本画面はどっ
 とも見やすい。表示されるも
 のはみんなで3つだ。上は4
 方向スクロールマップ。中央
 に、アドルの体力・経験値・
 所持金。下がアドルのと敵の
 体力グラフとなっている。



03-425-27-6591

●アイテムはこう使う

ゲーム中、1のキーを押す
 と、選択して使うアイテムに
 懸いて持っているだけで効果
 があるアイテムが表示される。
 選択して使うアイテムは使い
 たいものに合わせたセリター
 ンがOKだ。



●情報を得て謎をとけ

町や村、あるいはダンジ
 ンなどにはアドルに情報をく
 れる人々がいるんだ。彼らの
 協力なしでは、冒険ははたせ
 ない。情報量は多いので、新
 しい謎を聞いたら混乱しない
 よう必ずメモしておこう。



03-425-27-6591
 ●状況に応じて、違う内容の話を
 人がして、情報は必ずチェックだ

●攻撃は半キャラすらして

攻撃は敵とぶつかるだけな
 のでカンタン。でも、そのと
 きは敵の真正面からではなく
 て、半キャラほどずれた位置
 からぶつかるようにしよう。
 すると、ノーダメージで敵を
 倒すことができるんだ。



03-425-27-6591
 ●敵のうしろは半キャラ1人の移動
 して必ずかきいけど、裏はナレたよ

アイテムはどこで手に入れて、どう使う？

さて、右の表なんだけど、これは出てくるアイテムをすべて集めたものなんだ。アイテムを武器、防具などに大きく分け、名前、手に入る場所、そして効果や特徴の順にまとめてある。一部のアイテムは、手に入る場所が複数あって、そのほとんどが複製品だということ、キミは気づいたかな？じつはこれには重要な秘密が隠されているんだ。

というわけでアイテムのことを簡単にいれたら、下のマップを見てほしい。これは次から説明する各地の行く順番に番号がふってある。順番をおって解説しよう。

エステリア(イース)の国

東	北	南	西
5	4	6	3
2	1	3	3
1	1	1	1

番号は行く(初期)する順番であり、紹介している順番だ。

アイテム一覧表

種別	名前	入手方法	効果	備考	入手場所		
武	ショートソード	ロゼットイ	通常敵のドロップアイテム。敵の技の威力を軽減する。		ルビー	神呪	お宝のドロップアイテム。キミのレベルアップに役立つ。また、お宝のドロップアイテムの1つでもある。
	ロングソード	ロゼットイ	通常敵のドロップアイテム。早急にキミにドロップされる。通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		ネックレス	神呪	
	タール	ロゼットイ	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		金の倉庫	草率	
防	シルバースーツ	エステリア	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		ファイアの秘輪	ビム	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
	フレイム・ソード	ゲームの塔	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		クリスタル	古い器サヲ	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
シ	スカーレット・シールド	ディオス	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		神呪の鍵	ジュバ	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
	エドール・シールド	ディオス	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		宝珠の鍵	神呪	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
ド	ラージ・シールド	ディオス	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		象牙の鍵	神呪	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
	シルバースーツ	神呪と?	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		象牙の鍵	神呪	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
シ	バトル・シールド	ゲームの塔	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		大理石の鍵	神呪	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
	チェイン・メール	ディオス	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		骨の塔の鍵	魔杖	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
よ	プレート・メール	ディオス	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		ザグの鍵	神呪	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
	リアフレックス	ディオス	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		ロダの種	魔杖	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
い	シルバークラマー	魔杖と?	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		銀のハーモニカ	魔杖	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
	バトル・アーマー	ゲームの塔	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		儀	ゲームの塔	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
防	パワー・リング	ザグの塔	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		ロッド	ゲームの塔	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
	リング・メール	神呪	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		メガネ	ゲームの塔	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
神	タイマー・リング	魔杖	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		ブルー・エリクサー	ゲームの塔	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
	エセル・リング	魔杖	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		ハダルの傘	神呪	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
本	エビル・リング	ゲームの塔	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		トバの傘	キアアの町	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
	ビール・オーシャン	クラーセの病院	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		グビーの傘	魔杖	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
本	ウィンド	ビム	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		メサの傘	ゲームの塔	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
	ミラー	ビムなど	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		ジェンマの傘	ゲームの塔	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
本	オク・オブ・アイズ	神呪	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。		ファクトの傘	ゲームの塔	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。
	ブルー・ネックレス	ゲームの塔	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。				
	ハンマー	ゲームの塔	通常敵のドロップアイテム。通常敵のドロップアイテム。				

1 ミネアの町

鉄立ちの場となる平和な村

アドルの冒険はここから始まる。そう、ここが最初のスート地点だ。村に出る前に所持金で武器を買いそろえておこう(まだ安いのが買えないけど)。そのほかここではお酌の人からいろいろ情報を受け入れておく必要があるんだ。早くに思える町も、じつは不慣れた空気が……?

取引用ビム

スタート直後、この店でサファイアの秘輪を買う。ワザは普通でね。あとはミラーも……?

古い店サヲ



ここでは、秘輪を整えてくれるクリスタル、神呪をクリアしてくれるお宝の店が手に入る。

オーマンの酒場



この店にいつも片目黒髪1000Gで買ったお酒を500Gで引くとってくれるイサツだ。

クラーセの病院



アドルの体は平気でボクレンとしていねばならない。だから病院は……?

鉄人レオ



銀のハーモニカを盗けると、美しい曲を聞かせてくれる。ゲームの塔に登場してくれる。

武器の店ディオス



シルバークラマーは売られ、シルバークラマーは盗まれた。さうだ。なぜ盗まれたのか……?

この店には、シルバークラマーでいいから……? 盗まれたら、やっぱり……?

2 草原

モンスターと戦って身体を鍛える

ミネアの町で装備を整えたら、いよいよ戦いの場へと出発だ。草原にいる敵はそれほど強くないし、前に説明したようにボヤーンとしていれば体力が回復するので、経験値をつみレベルアップをするには最適な場所なんだ。

戦いで得たお金がたまったら、よりよい装備を買いにミネアの町に戻るようにしよう。ある程度レベルが上がって満足できる装備で身を固めたら、ゼピック村に行ってみるのもいいぞ。ただし間違っても勇気には入らないようにね。

いいもの見つけ!



お宝

このアイテムは、いったいなんだ、と言わさしげるぞよ。これは金の虫歯と違って、売れど2000Gになるリッチなアイテムなんだっ!



ミネアの町より

3 ゼピック村

静かな村に隠された意外な謎

草原をぬけてやって来たのがゼピック村だ。平和そうに見えるこの村にも、怪しい影が忍びよっているようだ。村長さんが村と教えてくれたんだけど、村の奥地である洞の奥が何者かによって盗まれてしまったそうだ。もしかして魔製品が……ラーン、これは何が強いのがあるな。

村からは盗賊のアジトと神殿に通じる道が伸びている。謎をさぐるため盗賊のアジトに行ってみると、なにい/彼らのところからも同じように盗まれているそう。じゃあ、盗賊のしわざじゃないけど、魔製品の好きなやつっ

て誰アアア……などと悩んでばかりいても仕方ない。思いきって神殿に行ってみるのもいいかも。でも、もしも神殿の前をうろついている敵が倒せないようだったら、中に入るのは危険だ。村では戦いにくいで1度草原に戻ってレベルアップしてからだね。



盗賊のアジト



じつはいざつがった盗賊。あるものを持っていくと敵の力を減してくれるし、ゲームの後半ではゲームの場を案内してくれるんだ。

村民の家



ちょっと怪しい村長さん。でも、敵の影を察知してあげるとパワーアップしてくれる。また、いつ行ってもそれ、戸を開くようにしてくれる。

ジェバの家



ここでは神殿の敵が中に入る。ちうびとつ盗賊の力は、ジェバの力が古代イースの文字を解読すること。今はここで読んでもらおう。



4 サルモンの神殿

地下迷宮は怖いデカキャラが!

↑地下2Fへ



↓地下1Fへ



5 ラスティンの廃坑

タイマーリングを持って逃げ!



①壁の中にもゴツリと浮きかんとランプの明かり、部屋を多岐に分けています。しばらくは心細くなってくる……

神殿をクリアしたアドルを持っているのは、貴族ラスティンの廃坑だ。この中では、視界が小さな円形の範囲に限定されている。つまり、フロアの構造がつかみ

デカキャラ

ジェノクレス

デカキャラ

ニグティルガー

こいつを倒すには真面中央の下でじっと待ち、真に輪軸に足を預け上ら、すかさず攻撃してすぐ戻る。この繰り返しなのだ。



真面中央の部屋に降ってもダメージは受けない。それを考えて、内輪こまわりこみながら攻撃をつづければ、かなりすげえぞ!



神殿での目的は大きく分けて3つある。①フロアに存在するアイテムを集めること。②地下2Fにとらわれた少女・フィーナを助けだすこと。③地下1Fと地下4Fにいる

デカキャラを倒すこと。以上3つ全部をクリアしないと神殿を出ることはゆるぎないぞ。地下4Fで行きつると思っけど、マスク・オブ・アイズでさりぬけよう。

地下4F

↓地下3Fへ



デカキャラ

ヴァジュリオン

分裂と合体を繰り返すこいつを倒すには、合体した瞬間のみをためてキョウダラでアタックで倒さなければ!



にくいてこた。四方が自由に見えるのになれてるものだから、ちょっとツライ。でも、今回は日本ファルコムさんのご好意により地下2Fまでのマップをみんなに紹介できることになったのだ。自力でマップを作った人にはちょっとカワイソウだけど、真実がつかなくてゲームを中断していた人なんかには、すこし運れ見舞のビッグなお年玉なんじゃないかな?

ラスティンの魔坑地下マップ

1F～2F



1F～2F



1F～2F



3月号まで
おあすけ!

★ゲーム十字軍に収録するぞ

6 ダームの塔

本を片手に3冊。もう、展れなIV

ダームの塔+IV

25F ● 18B

24F ●
23F ●
22F ●

21F ● 18M&D

20F ● 18M

19F ● 18M

18F ● M

17F ● 18M

16F ● 18M ● ラドの塔 ● 18M

15F ●

14F ● 18M

13F ● 18M

12F ● N

11F ● 1 11F ● N

10F ● M

9F ● 18M

8F ● 18D

7F ● 18M

6F ● M 6F ● N

5F ● N

4F ● N

3F(ラーバの巣) ● 18M

2F ● 18M

1F ● M

地下1F ● M

いよいよゲームの後半戦。3冊の「ダームの本」を小冊にかがえて、やってきたのはダームの塔。

さて、この塔はフロアが10以上もあるし、寄り道もあってヘンな構造になっている。おまけに道迷いや階段がややこしくして泣きたくてしまおう。まずは、左のマップを見て、ダームの塔のおおまかな構造

を把握しておこう。

各フロアはかなり複雑な迷路になっていて、そこにはいろんなワナや多くの敵が待ちかまえているぞ。敵の動きがかなり速いし、道迷いがくたくたくと戦いにくい。タイマーリングを忘れずに使っておくことだ。

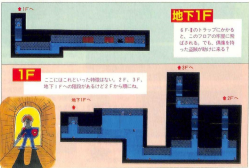
塔の内面では体力が回復しないので回復(性)がたくさんならんだ通路(4)ではかならず体力を最大にまで回復しておくことが大切だよ。

それから、13Fと21Fでは、

鏡と鏡の間をワープしながら移動することになる。そのとき、どの鏡に入るとどこに出るかは自分でメモしながら進んでほしい。むやみやたらに移動すると、そのフロアから永久に出入れなくなってしまう。とにかく、ここまで来たならやるしかないよね。このマップを機に黙ってプレイすればなんと方先に進めるはずだ。細かいことは各フロアごとの説明を読むべし(14)など、とりあえずは読みずり進んでみよう。健闘を祈る!

ワープ

- 通路あり
- アイテムあり
- M-----モンスター出現
- D-----ドコキャラ出現
- N-----用もない



1Fへ

地下1F

6Fのトラップにかかると、このフロアの牢獄に飛ばされる。でも、逃れ待った道迷いが来る?

1F

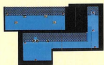
ここにはこれといった特徴はない。2F、3F、地下1Fへの階段があるけど2Fから鏡だね。

地下1Fへ

2Fへ



2F



エビル・リング、ミラー、ヒール・ポーションと3つも宝がある。でもここで、リングをずると……



部屋の中にはラーバと名の老人がいた。僕を助けてあげれば、ブルー・ネックレスが!

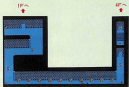
3F+ラーバの部屋



4F

このフロアには何も無い。カラの宝庫の中もどかずとそこに横ば道が……あつたらおもしろいのにね。

見たところ部屋がないように思ってしまう。でも、不思議なアイテムのマスター・オブ・アイズを使って見ると、なんと隠し部屋(以上のマップが)が見つかるのだ。そこにはびびりる老人の墓があったのだ。



5F

ただの倉庫という役割しかもっていないフロアなんだ。



6F

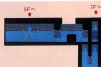


6F・I

このフロアにも何もなへい。あるのはカラの宝庫だけだ。というわけで、ここへんでセーブしておけば、ロードし終わった瞬間、敵に襲り倒される……という悲惨な状況は避けられるわけなんだ。

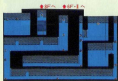
6F・II

このフロアの入口にトラップがある。これを乗り越げるには、ラーバがくれるアイテムが必要だ。



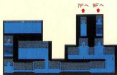
7F

ここでは牢屋からアドルを助けだしてくれた道迷、ドクと再会できる。



8F

モンスターなんかいない……と思っ
ていたら、デカキャラがいた。少し
ぶりの戦いだな。



デカキャラ

ピクティモス

ゲームの序で初めのデカキャラ、編年録のコードネーム「悪女かまきり」の格闘家。3枚のブーメラン(行)をよけながらダメージをなえるのは家来のアツ。悪女を倒せばハンマーと本の中に入る。

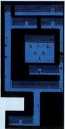


9F

このフロアでは、壁からシールドを盗み取れば両手が平んできます。

↑11Fへ

→8Fへ



↑11F・1へ

→8Fへ



↑11F・1へ

10F

ここにも何も無いんだけど、後で何室か往復することになったりするかもしれない。

↑13Fへ 11F・1へ

**12F**

なんともいえない、ただの通路なんです。何も無いということなんですけどね。

↑13Fへ

13Fに行く前に、ここでずかキヤラを割ってロッドを手に入れなくてはならないんだ。

**ずかキヤラ****コンスクラード**

壁のかけまわし、コンスクラード、二つを割るのは意外とラクなんだ。割られる窓玉の穴にまわりこんで、ササササすればいいんだ。そのとき中央の壁にはずかキヤラを割って、壁のかけまわしにすれば、ダメージが少なくてすすす。



↑10Fへ

↓12Fへ

11F・I

多くたびこダメージをくらうヘンなフロア。部屋の柱をある(緑色の)アイテムで壊せばぶつうになるんだけどね。

11F・II

地下にいたルサと、ここで再会できる。ルサに重要な情報をくれるぞ。それに、後で会うと……。

→10Fへ



↑14Fへ ↓12Fへ ↓13Fへ

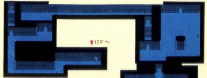
**13F**

このフロアをクリアするには「脱獄」か、もしくは「まめま」のどちらかが必要だ。鍵を使ったワープによって移動するので、壁と壁のつながりを覚えるか、メモするかをしないといけない。

14F

↑16Fへ

→15Fへ



↑17Fへ

遺物の箱、バトル・シールドがここで手に入る。見逃さないようにするのって夢コライ

15F



16F

このフロアには商人レアがどらわれている。取付たすには、聖と悪、2つのアイテムが必要なんだ。

15Fへ

入場スタート

まうの扉は——行ってからの扉はLキノ

18Fへ

19F

ついに最後のボロイ、バトル・アーマーを手に入れる。6Fと同じトラップがあるから気をつけようね。

17F

道中はひとりしを避けて、敵に注意し、扉にはきまれでもしたら、タイヘン、タイヘン!

16Fへ

15Fへ

18F

また、何もないフロアです。かなりまづいフロアが続いたから、これから一度つくのも悪い冒険者であるのだ。

17Fへ

19Fへ

26Fへ

18Fへ

19Fへ

20F

いきなり壁を壊して敵が出現する。その中にフレーム・ソードがあったりする。

21F

このフロアは、13Fと同じように壁を使った移動方法をとる。まめにメモをすれば、クリアの道は遠くないはず。13Fよりはラクですよ!

テカキャラ

ヨグレクス&オムレゴン

こいつらほっといても強い。いちばんラクな移動方法は両側の壁の下でじっとして、黄色い色のヨグレクスが正面に来たときにサッと攻撃する。これを長期間にわたるのを覚悟で続けること。



テカキャラ

グルク・ファクト

黒いマントの男、グルク・ファクト。彼を倒せば、長く苦しかった多くの戦いもおわりだ。あえて倒し方はしなくていい。キメの方で幕を降ろしてほしい。



25F

最終フロア、25Fだ。ここに今回の事件の真犯人グルク・ファクトがいる。でも、いくら最後の武器で身を固めても、彼を倒すことはできない。なぜ彼は強敵なのかを究めたいのか、それをよく考えれば、おのずと行動の方法が浮かんでくるのだが……



THE END!



Oh、いっせいわって安全の回りが話れる。冒険者にはそれら一時代だ!



記号	地形	内容	記号	地形	内容	記号	地形	内容	記号	地形	内容
	深い海域	陸地から離れている		森	移動速度が最速の中の1つ		ダンジョン	ダンジョンの入口		村	村の入口
	浅い海域	陸地に近い		森林	賢者の墓場が埋まっている		橋	橋のように移動できる		神殿	神殿の入口
	浅瀬/川	海が通れない		丘陵地	移動が滞り難い		ブリタニア城	ブリタニア城の入口		古城	古城の入口
	平地	移動速度が最速の中の1つ		山地	賢者の墓場が埋まっている		洞窟	洞窟の入口		アンタ	アンタ
	草原	さつぷりに移動可能		火山地帯	移動速度が最速の中の1つ		洞	洞の入口			

を手にした冒険者は聖者になるべく旅立った

Ultima IV 旅の始まり

ポニーキャニオン

2933-221-3161

発売中

媒体	MSX
対応機種	MSX2+専用
VRAM	128K
テープ機能	ディスク
価格	11,800円

どんな人でもウルティマ界にはまる。ヘタに答えを教えられると立腹する。この記事はプレイヤーの思いに共鳴するもの

聖者への旅はこの2人に会うことから始まる

ここブリタニアの地に足を踏み入れた者は、聖者になるための朝に出る。プレイヤーにとって、初めて見るブリタニアという世界に関する知識は、ブリタニアの歴史が書かれた「歴史の書」と魔法の根本「魔法の書」、自分を証明してくれるアंक、そしてそれらを含んでいる在館に描かれている大まかな地図だけだ。

右も左もわからずに道に迷っている多くのプレイヤーの

思いを感じとった銀色のアंकは、その秘められた力を使って左ページのマップを完成させたのだ。

このマップを手にしたすべてのプレイヤーは、ブリタニア一帯に置かれたブリタニア城にいる2人の戦士を訪ねようと決心する。それは城のすぐ横から始まるバード(狩猟師)以外の職業に就いたプレイヤー一匹、初めての目的を持った旅であった。

目的の達成はつぎの目的を生む

あるプレイヤーは目的地にたどり着き、そうでないプレイヤーもこのページをめくりずこしカンニングして城にたどり着いた。なかにはそれ以外のもっとも面白い方法で城に呼ばれた者もいた。

ロード・フリディッシュは城の巨塔でプレイヤーを迎えてくれる。彼から聞いた、日々の徳とそれを徳業とする日々の目的のこと、そして原理にまつわる自らの真実のこと。ここまでは、目的は与えられるものでなく、みずから見出

すものとなる。

ひとりひとりそれぞれの目的を決めるときに材料となるのは、城の1階にいるシアア・ホークウインドの装置だろう。彼を倒し、自分がいま、日々の徳に到着し小徳のどのあたりを歩いているのかを聞く。シアアは驚愕なこぼれ言葉をプレイヤーの内なる状態を語る。小徳のかなり先のほうまで行っているなら徳もあれば、スタート地点すらわかっていない徳もあるだろう。しかし、悲観することはない。まわりのプレイヤーも同じようなものだ。求める徳が決まったとき、徳の見える朝への旅が始まる。



シアア(見事)はプレイヤーの心の内を見通す装置。彼をたずねて多くの徳について聞くと、それぞれが徳の形態を教えられている。ただ、この人はほんのすこぶつちまらばうで、知るのは「おまえはナメタツより年だが、などといわれるかもしれない。誰になんといわれてもメゲないように」



シアア
ホークウインド

2F
BRITANIA
1F



バード
フリディッシュ

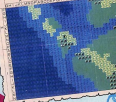


ロード・フリディッシュはブリタニアの徳主。プレイヤーの徳の目的は徳の徳に会い、聖者について聞くことだ。彼は日々の徳にかかわる目的のこと、そして3つの徳徳にまつわる徳徳のことなどを教えてくれる。悪いヤツをたたくまふ徳に徳徳が上ったときに、レベルを上げられるのも徳だ。

ブリタニアの ムーンゲート交通網

町と町を結ぶ道路がムーンゲート交通網。ピンクの色は道路、青は川流。マップ内の青のマークはムーンゲートの開ける位置を示す。

最高な心の町 **スカラ・ブレイ** Scale Bay



スカラ・ブレイは最高な心を抱くとするレンジャーの傭人が住む町である。町の西側の海にあり、町の中で北に流れるムーンゲートは、リッポムとユー、そしてリッポムにつながっている。

正義の町 **ユー** You



ユーの町は正義の道徳の町である。正義を信じるレンジャーの傭人が住む町で、この町にあるムーンゲートは、リッポムとブリタニアにつながっている。

熱意の町 **ブリタニア** Britannia



ブリタニアはかつて数に渡るブリタニアの傭兵、勇猛な傭兵の町を築き、ムーンゲートは、ユーとリッポム、そしてリッポムにつながっている。

勇敢さの町 **ジェローム** Jerome



ジェロームは勇敢さに溢れた町。勇気と信念に満ちた傭兵の傭人が住む町で、ムーンゲートは、ユーとブリタニア、リッポムとユーにつながっている。

Minoc
獣身の町 ミノック



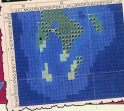
ミノックはすべてのディーンの一対の兄弟で、これらは彼等を尊敬して生きている。町の中心に位置するムーングレードは、ドラゴンックとスカラ・プレイ、そしてもうひとつの町とつながっている。



MOONEGARD
城塞の町 ムーングロウ



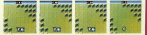
城塞を拠点とする魔物の町、ムーングロウ。町の中心にはドラゴン・キユームの洞窟がある。洞窟にも魔物を置いたところに出現するムーンガードは、ブリタインとフェルッカの間に繋がっている。



長旅はムーンゲードで

近くにある町	トラメル	フェルッカ1	フェルッカ2	フェルッカ3
ムーングロウ	●	○	○	○
ブリタイン	○	○	○	○
ジャローム	○	○	○	○
ユー	○	○	○	○
ミノック	○	○	○	○
トリンシック	○	○	○	○
スカラ・プレイ	○	○	○	○
マジンシア	○	○	○	○

ブリタインの1つの月は、フェルッカ(2)の道も受けが3つ通るとトラメル(3)の道も受けが1つ通むようになっている。この道も受けを同時に使っているムーンゲードでつながりつつある。ムーンゲードは、下の写真のようにトラメルの町の町もくまりに見れる。入ると、入ったときのフェルッカの町の町もくまりにワープ。

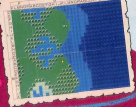


○ブリタインの ○ここで入ると ○ここでワープ ○トラメルの町近く。今はユー・ミノックの近くとトリンシックが繋がりました

Trinick
名産の町 トリンシック



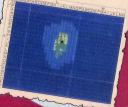
トリンシックはアフリカに移動した時の重要な町。町には名産を多く生かしている。町の中心に位置するムーングレードは、ドラゴンックとスカラ・プレイ、そしてブリタインにつながっている。



Majinshia
練馬の町(奥城) マジンシア



マジンシアは奥城としてしまつた。練馬の町を拠点として活動するムーンガードは、洞窟の中心に位置するムーンゲードは、トリンシックとユウ・プレイにつながっている。



長旅を支えてくれるお店のことも知らないよ

ブリタニアの町や村はどこも活気にあふれている。食糧などの餅の必需品を購入したり、治癒院や宿屋で疲れを取り除く。ブリタニアの町や村にはさまざまな店があり、店の主人によって特徴の出し方がまちまちだ。

また、プレイヤーにとっての町や村はいろいろな人たちとの出会いの場でもある。数多くの人との会話によって、聖者に関する知識や餅の知識が蓄われる。とくに町では、その町の人々が信条としている道の小道の歩き方を教くれる

だろう。また、プレイヤーと違う職業の人々の町を訪ねたときに仲断を断ると、プレイヤーとともに餅をずる冒険者が現れるかもしれない。

パブ



①パブでは食料やエールという酒が買える。バーテンにチップを渡すとびよんな仲間が現れるかもしれない

武器店



②ここはメソックの武器店、アイアン・ワークス。店によって売られる品と売っている品物が違う

防具店



③ここはブリタニアのアーマリー防具店。武器と同じように店によって売っている品物が違う

食料品店



④写真下のF0000という看板を出しているのが食糧品店。店によって価格が違うのでチェックしておこう

治癒院



⑤どこかの治癒院でも、体力の回復や毒の除去、死んだ仲間の復活ができる。たびたびお世話になるところだ

宿屋



⑥宿屋ではお金の回復する。治癒院よりもぐっすり寝たいが、盗心者を誘われて回復しないこともある

薬草店



⑦魔法の薬にしろ種々の薬草を売っている店はブリタニアに4店ある。店によって値段が大幅に違う

ギルド



⑧ギルドはブリタニアに2店しかない。トーナや魔法のかけ、組内仲わりになるジュエなどを売っている

馬屋



⑨馬を売っている店はブリタニアにひとつしかない。1頭も全員が乗っていつもの道のスピードで進める

パブのバーテンにチップを渡すのです

いろいろな人と話をしていると、「XXの(パブで聞いてみな)」などと叫ばれることがある。そういうときは、XXの町や村に行つて(パブを探し、バーテンにチップを渡して聞けばいい)。お金はかかるが、(バーテンはいろいろなことを知っているのだ。



①話しかけたときに「なににしますか?」と聞かれるので、チップを渡したりので飲みものをたのむと、2000稼がれた。いくら払うかい?



②2000稼がった「何の知りたいのか?」と聞かされてくる。ここで聞いておもしろいように答えられていることを聞かされた瞬間が興奮するのだ!



③バーテンはいろいろなことを知っている。とはいえないかもしれない。4000も払ったのに「聞いておもしろいよ、おもしろいよ、おもしろいよ」と言われてしまった。

瞑想は徳への道を具体的に示す啓示を与える

神龍は世の深い人たちがみずからの歩むべき道について瞑想するところ。ブリタニア



●神龍が見える。神龍は世の道と向きあう助けられている。入るにはムーンとマントラが必要

には、徳の教と同じ四つの神龍が存在している。

神龍に入るときの許可証となるムーンを持ち、神龍で慣えるマントラということを知ったとき、瞑想する資格が与えられる。瞑想によって得られる啓示こそ徳への道なり。

目を閉じなさい ただただ祈るのです



●神龍はひとつの徳のひとつある。神龍に入り、1、2、3 瞑想瞑想するのが基本。シーアに「し」うかのときはまた「う」といの中にあとに瞑想するといの法が聖書の絵に達し、カーイの絵がはる

旅に欠かせない魔法は 薬草を調合して作る

魔法をかけるには、呪文を覚える者のマジックポイント(魔法をおやつる力)と、魔法の材料が必要。何万とも魔法を増えることに留意する。マ

ジックポイントは時間とともに回復するが、日種類ある魔法の材料は決まった分量でひとつひとつ調合しておかねばならない。

薬草を求めなさい そして調合するのです



●魔法の材料はなかた、効果のないところまでとめて調合しておく

●材料の組み合わせることで、大抵な材料がらぐになってしまう。慎重に

●これでうまくいけば、同じ魔法はまとめて作ると調合が楽なにくい

魔法の種類と調合法

魔法	内容	調合データ
魔法 A wake	眠っている仲間を起こす	B+C
魔法 B link	近距離ワープ	D+E
魔法 C cure	解毒	B+C
魔法 D spell	エネルギーフィールドの色	A+C+D
魔法 E energy field	エネルギーフィールドを移行す	A+D+F
魔法 F shield	炎の玉を拒げる	A+F
魔法 G tele travel	ムーンゲートにワープ	?
魔法 H heal	ダメージ回復	B+D
魔法 I shield	炎の玉を拒げる	F+H
魔法 J live	敵を仲間に変えさせる	F+G+H
魔法 K 8	敵の力とサイズを削げる	F+G
魔法 L light	ダンジョンの暗さを明るくする	A
魔法 M ogre Mistle	毒い穴を拒げる	A×2+F

魔法	内容	調合データ
魔法 N ogre	即時死なせられる魔法を無効にする	C+H
魔法 O open	宝箱を開ける	A+E
魔法 P protection	一瞬に敵の攻撃を削げなくする	A+B+C
魔法 Q sickness	即時死(毒)に2回ずつ攻撃できる	A+B+E×2
魔法 R resurrect	死んだ仲間を蘇らせる	?
魔法 S sleep	敵を眠らせる	B+D×2
魔法 T summon	敵のいるところを連れ動かす	A+E+H
魔法 U undead	死んで蘇った魔物の色にも替く	?
魔法 V view	敵の力とサイズを削げる	G+H
魔法 W wind change	風向きを変える	A+E
魔法 X 8	ダンジョンから脱出する	A+B+E
魔法 Y 8	ダンジョンで1階にワープ	D+E
魔法 Z 8	ダンジョンで1階下ワープ	D+E

FAN FAN BOYS

はじめの総合化ソフトってなんだ？ ついに出たHALNOTEの使い心地



●HALNOTEの世界を表すメインメニュー画面をHALDRAWで開いてみた。マウスでファイルクリックやリネームから選んでおくことができる。この画面の図をほかのさまざまなソフトで行ち出すことができる。(左の図参照)

■待ちに待ったHALが来た

1989年の暮れに低価格のMSX2がございざいに発売され、メガROMソフトも続々発売された。そのなかで、実用ソフトとして注目を集めていたHALNOTE。出る出るといわれながら1年以上が過ぎたが、ディスクドライブ内蔵の低価格MSX2が発売されたころ、ようやく完成。そして、ついに「HALNOTE」がその姿を現した。発売＝HAL研究所(東京都-252-5561) / 専用機種＝MSX2専用(※VRAM128K) / 本体＝メガROM+2DD / 価格＝2万円980円。

さて、このHALNOTEは、統合化ソフトと呼ばれるもの。こういうといかにも難しそうだけれど、じつはかんたんなことだと、ようすにワープロと共通

なソフトなどの実用ソフトを1つにまとめた便利なしたものなのだ。

1つにまとめたといっても、すべての機能を1本のソフトでまかなっているわけじゃない。HALOSというOSコンピュータを動かすための基本ソフト(のうえで、それぞれの機能に必要なソフトを動かすという仕組みなのだ。

ただ、ふつうは全然関係ない



●左の図をプリンタで打ち出したもの。たまたま編集画面にあったNECのPC-PH1という漢字プリンタを参照

ほかのソフトたちが、HALOSのうえで、協力しあえるようになってきているところが、ほかのビジネスソフトとはひと味違うところなのだ。

■HALNOTE/インダ

HALOSのうえで協力しあうソフトたちの管理を行っている第1のソフトが「HALNOTE/インダ」。

その名のとおり、インダノードみたいにディスクのなかに入っているソフトやデータなどを並びやすくしてくれるソフトウェアだ。

このページの下のならび写真が、このインダの画面だ。マウスでちょいちょいとやるだけで、ディスクのなかに入っているいろんなファイル(ソフト

やデータ)を移動したり、削除したり、目的別に分類したり……と管理がかんたん。

それに、そのファイルのタイプ別にマークがついていて、ひと目でどのタイプのファイルかがわかりやすくなっている。

ほかにも、カレンダー(予定を日別に書きこめるスケジュール機能もある)やメモ、時計、電話帳などのちょっとした機能がついている。ちなみに、こういうかんたんなおまけ機能をデスクアクセサリという。覚えておこう。

これらの機能をすべてマウス(またはトラックボール)で使いこなせるのだから、マウスを使ったことのある人には大きな魅力だ。もちろん、マウスがなくても、キーボードだけでも操作できる。

■文字が美しいHALWORD

HALNOTEには、インダのほかに日本語ワードプロセッサ「HALWORD」と図形プロセッサ「HALDRAW」が標準で付いてくる。

HALWORDについていると、HALNOTEはカートリッジ



●HALNOTE/インダの画面。ファイルの管理がマウスで楽にできる



●アスタクセサリのカレンダー。スケジュール管理もできる



●印刷。ワープロとまったく同じように漢字が使えるので、使いやすい

以内にちゃんと第2水準までカバーしている漢字ROMを持っているので、MBX2本機には漢字ROMがなくともだいじょうぶだ。

かなから漢字に変換するスピードは、辞書ROMを使っているのではなく、もちろん文章を一気に漢字が変換り文に変換してくれる漢文辞書だ。

このワープロの機能をひとつひとつ試してみても、いちばんおもしろかったのは、いろんなパターンの文字が使えろという点だ。あるタイプの文字1つをとってみても、斜体、影、輪郭、シマ文字などの飾り文字が使えて、漢数字だけなら、日と月のパターンも文字が使えろのだ。最初のHALNOTEの頃に使っていた文字もそのなかのほんの1つに過ぎない。

飾り文字は、プリンタで打ちだされるときの状態でも画面上にも表示されるので、とてもわかりやすい。ベースアイコンとかラベルとか、ちょっとポップに文字の飾りこどわりしたいときには、いろんな工夫をして楽しく使えろだ。

また、このときに紹介するHALDRAWで作った図表がHALWORDの文章のなかにも組みこめど、HALWORDで作ったほかの文章と結合したりといったこともできる。

もうひとつ、HALWORDでは、グラフィックも読める。これが楽しい。

ペンの形をいろいろと選んだり、線をフリーハンドで入力したり、ちょっとしたお飾りツルムいふの機能があるのだ。ペンの形は、黒いのがいいのはもちろん、ブラシというのもある。ブラシでササッと書いたような線もかけろ。

HALWORDでいるんな文章を書いてみると、PC88のワープロソフトと比べて有名なワー

ドロー(ジャストシステム)などを使っているのと同じような感覚で使える。なかなか優秀なワープロソフトといえるだろう。

■新製用HALDRAW

もうひとつのHALDRAWのほうは、いわゆる「製図」ソフトといってもいいだろう。

フリーハンドの線などは読まないかわりに、正確な図形、図表をかきのに適した機能を持っている。

たとえば、すでに書いたように、この記事のいちばん最初にあるHALNOTEのシステム図は、このHALDRAWを使ってかいたものなのだ。この図は、かくことが決まったら、あっという間に完成してしまった。

また、HALDRAWでも、HALWORDと同様の豊富な文字種を使うことができるのもHALNOTEならではの機能のひとつだ。

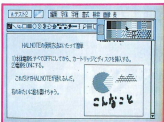
こうして、HALWORD、HALDRAWで別々に作った文章をおとがいに組みこむことができるので、さらにいるような表現が可能になる。

DTP(デスクトップパブリッシング)のレベルまでできるかんたんな印刷・装飾といった意味、つまり、同人誌や会報、ときには雑誌をパソコンを使って印刷することという意義が、最近高級パソコンの世界ではやっていたりするので、このHALNOTEを使えばMBX2で、そのDTPが可能になるわけだ。

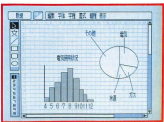
もちろん、漢字も印字できるプリンタ(あるいは安く買って、4万円くらいからある)が必要だ。

■これからHALNOTE

統合ソフトHALNOTEでは、今のところ、窓ページの図に準じたような窓のソフトが使えろが、漢字入力もできる漢文用ソフトが活字また新たに



①HALWORD使用中の画面。好きな場所に画面の枠を設定して、写真のように図や絵を入れることができる。ペンツチもいろいろと選べるので、またマウスも使われてイラストをかきこむこともできるはずだ。



②左ページの図表の写写と同様、HALDRAWを使って作った図表、文字と組み合わせて使えるので、図やグラフなどをかきこむのに便利。レポートなどに活用するにパソコンの効果を発揮しそ。

HALNOTEの仲間に入る予定。

ほかにも、このHALNOTEのシリーズとして、大量のデータを効率的に管理・利用するためのデータベースや、表計算などを行うビジネスソフトもまた早急に発売の予定だ。

こうして新しくHALNOTEに加わるソフトとは、それぞれほかのソフトと協力しあうような形でHALNOTEの世界を広げ、1つのまとまった多

機能ソフトとして動きはじめるのだ。

このHALNOTEとそのラインアップの登場で、これまでほぼゲーム専用機に送ったMBXがいよいよ実用ワープロ・ステーションとして、本格的に使われるようになる時代が到来するのかもしれない。

今のままで十分威力のあるHALNOTE、これからどんなふうに進化していくのか、なかなか楽しみだ。

直撃 MSX界をリードする コナミに直撃してきた☆

「シャロム」、「沙羅曼蛇」とおもしろいゲームをつづからつづき
に作るコナミの開発の人ってど
ういう人なんだろう。というわ
けで、今回はコナミの開発部長の
リーダー・余田節彦さんに直撃
インタビュー。

■10倍カートリッジ開発部長

—1月に「コナミの新10倍カ
ートリッジ」以下、新10倍が発
売されますが、そもそも10倍カ
ートリッジって、ちょっと変わ
ったソフトですよ。ゲームとは
違ったり。

「10倍カートリッジは、開発した
ゲームのテストプレイ用のソフ

トなんです。開発に必要なので
自然とできてしまったソフトで
すね。だから、製品にするのは
かたんでしたね。卒にする開
発者はかかりませんし、寄せ集
めなだけ(笑)。大変だったのは
10倍が発売される以前のゲーム
にも対応させなければならな
かったことです。けっきょく、
古いゲームにはゲームごとに、
いくつもプログラムを入れるこ
とになってしまいました。あと
大変だったのがディスクの
MSXの全メーカーの全機種で
10倍を使うようにすることだ
した。これは、ほんとうに大変
でした。」

—ところで、まきの10倍はMS
X2専用ゲームの場合、使い
方や機能が増えてきましたね。
「データ取りこみ機能やセ
ーブ機能が使えませんでした。
使い方もディスクに、10倍を
差しこんでいましたね。とこ
ろが、新10倍ではMSX2専用
のゲームでもまきの10倍と使い
方も機能も同じで、ゲームのセ
ーブや自動データの記録もでき
ます。」

—ゲームのセーブが8-B
AMにできるそうですね。
「新10倍の新しいところは8K
バイトの8-BRAMが付いたこ
ととセーブがかんたんになった
ことです。新10倍のカートリ
ッジやディスクに2つぐらいのキ
ー操作でセーブできます。」

—ロールプレイングやアドベ
ンチャーのゲームデータをセーブ
するのに便利、ということは
そういうゲームが増えていく
おかげですか。

「そういう要望が増えて多いで
すね。『ナイトライド』や『ドラウ



◎開発本部で部門統括リーダーの余田節彦さん。画像は右の2名。開発部長、編集、記事。この日も取材コーナーにご参加ができました。

シメたいにシリーズ化できる
ゲームも作ってみたいですが、
やっぱり、コナミらしい、アク
ション性がある、プレイヤー
がゲームと一体感を持って楽し
いソフトを開発したいですね。
■10倍から生まれたゲーム
—コナミにはディスクにさ
ずとおもしろいこのころの遊
べゲームがありますよ。たとえ
ば『グラディウス』のツインビー
版ピックアップとか。

「MSXの『グラディウス』を作
っているときに、とろりでファ
ミコンの『燃えるツインビー』を
開発していて、ちょっと遊びで
横柄のツインビーのキャラク
タを入れてみたんです。なかなか
おもしろかったので、あんな
ふうにしたわけです。」

—こういうゲームって、最
初からディスクに何を焼かうか

考えながら作るんですか。

「『グラディウス』や『沙羅曼
蛇』では最初から考えてました
けど、たいしてはゲームができ
あがって製品にする段階に付け
ちゃうんです。1日くらいです。」

—最後に、いままでいちばん
面白かったゲームはどんな？」

「やっぱり売れなかったゲーム
がど面白いゲーム、というってし
まうとどんなゲームかはいくら
いですけど(笑)。たとえば、
雑誌で『コナミらしいシューテ
イングゲーム』なんていわれた
ソフトもそうでした。あのゲー
ムがご想像にお任せします。」

—コナミさんのゲームは確
実に面白いですよ。よろしくど
うもありがとうございます。



◎MSXのゲームをMSX2+に
入れたときのタイトル画面



◎MSX2専用のゲームを差しこ
んだ場合のタイトル画面



◎このつ、マニスなどのソフトが
入っても、定価500円



◎動物、沙羅曼蛇、グラディウス
どがあるともっと楽しい



◎余田節彦さんと、しつかり、10倍
開発もってるとこのころのインタビュー

DATA

プログラムの王国

ファミコン

快調1画面タイプが飛びかう嵐の巻

●GRABON HIGH FIGHT	37
●ACNE	38
●ドラゴン	39
●スカル	39
●スカッシュ	39
●NEBRIOUS	40
●スカッシュアース	40
●COMMAN	41
●どるはびてる	42
●MTK	42
●WIND-GOLF	42
●FEMALE WORLD	43
●SOAP BUBBLE	44

ドラゴン

ファイター

DRAGON FIGHTER

連射のできる、1画面
シューティングゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY JA6YEI
RP部門1画面タイプ

リストは
47ページ



スプライトの頭とクラブの体を持った怒らしいドラゴンが宇宙を漂っている。動きはすばやく、その口から吐き出す火の玉は熱

ただで死をもたらず。キミはたったひとりでスペースシップに乗りこみ、火の玉をかいく

最初のショットの飛距離を競うのはドラゴン。あつたまてうかってえっかはドラえもん。だが、くねくねと身をよじりながら火の玉を吐き続けるのはドラゴンだ。スペースキーで思う存分戦ってくれ。ぐりながら、スペースキーの連射で立ち向かうのであった。連射ビームがドラゴンにあ

たると、そのたびにドラゴン

の色が変わり、なぜか宇宙の色やビームの色も変わる。ビームが14発あたるとカラーコードも1順してドラゴンはボ

ガガーン。一瞬の平和が訪れ、そしてすぐにドラゴンが強くなって出てくるのであった。



①少しダメージを受けた、カラーコードは同じ(黄色)のドラゴン



②ビームが2発あたるとカラーコードが2つ、3 (緑・赤)に変化



③とんどんビームをあてるとついにカラーコード2の順になり、爆発するドラゴン(1だと真っ暗になっちゃうからね)

アオン

AONE

縦船をすりぬけて進む
スリル満点スクロールMSX・MSX2 RAMBK
BY SHIGE
RP部門1 両面タイプ

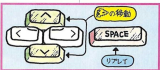
このゲームを始めるまえに
自機に名前をつけてほしいと
作者はいつている。そこで、



今度また「アオーネ」では
ないし、パナソニックの
「エーワン」でもない。一
瞬「グラディウス」の思い
出が脳裏をかすめるなめ
らからスクロール、難しく
て、くやしくて、泣いて
しまう「アオン」だ。

とりあえず「アタルヨシ」と名
づけてゲームスタート。
画面中央に広がる格こそ、

① 画面中央に広がる格こそ、
アタルヨシの「アタルヨシ」
という名前を付けてほしいと
作者はいつている。そこで、

リストは
48ページ

なめらかなスクロールグラ
ディウスを思い出さうねソ
ーン。左上のほうに、「知ら
ないっ」という感じで停止し
ているアタルヨシをカーソルキ
ーの下で強制的に下へ移動さ
せると、悪い細胞が在へい
せいに動きはじめる。アタル
ヨシを上下に操作してこの機
能をよけ、できるだけ多くの
DISTANCE(距離)をかす
くのがゲームの目的だ。ハイ
スコア機能もいつている。
撮影にあたるが、地面に著

ちてしまうと、アタルヨシの
LEFT(残り)が1減って、
ふたたびアタルヨシは画面左
上で「知らないっ」を決めこむ。
そこでカーソルキーの下を押
して……以下同様。

そうとう神経を集中してい
てもいついつい細胞にあたっ
てしまうゲームだが、
DISTANCE3があたりで
「Overflow in B」という
エンディングメッセージが出
て、ゲームは終了する(ぼん
と)。

ぢらい

地雷画を慎重に進んで
行き着く先は死かGかMSX・MSX2 RAMBK
BY 土屋晃人
RP部門1 両面タイプ

ぼっさりって画面には
地雷の影も形も表示されな
い。そのかわり、悪い仲の下に表
示されるメッセージが、プ
レイヤーを中心とする3×3の

ださそう怖いもの、それ
は、目立たない、にお
わない、さりげない地雷
の下の地雷。踏めば爆発、
ずればボカン。簡単な
恐怖の向こうで待つのは
「死」の1文字。ほんとう
に待っている。

範囲内にある地雷の影をつね
に教えてくれている。これだ
けをたよりに、右下で「G」(ゴ
ール)へたどりつくのがキミ
の使命だ。

リストは
49ページ

ラウンド1にはたった1個
の地雷しか埋められていない
ので、クリアはかんたんだけ
れど、ラウンド数が増えてい
くに従って地雷の数も増えて

① 土屋晃人氏に「死」の
文字が妙に怖いゲームだ。

いく。そして、ゲームもそれ
に比例して緊張感を増してい
くわけだ。
地雷を踏んだときの「死」の
文字が妙に怖いゲームだ。

テラノドン

鳴き声が印象的な異電
シューティングゲーム

MSX・MSX2 RAMBK
BY Nu~
RP部門1画題タイプ



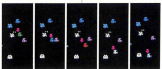
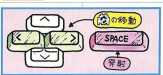
アンギヤー、アンギヤー。異電ブテラノドンと1字違いのテラノドンが、MSXのPSGで鳴きながら西に東に飛びかうシューティングゲーム。怪電のフンをよけながらテラノドンをいじめよう。

落ちては落ちてはもどんどんわいて出てくるテラノドン。一見、カラスにしか見えませんが、「アンギヤー」と聞こえる鳴き声(ビービーとも聞こえるけど)と名前のおかげで、異電の一種のように見えなくてもいい。このテラノドンを撃ち落と



このゲームはMSX2+でプレイ可能だが、MSX2+のROMはMSX2でプレイできない。

▶リストは50ページ



▶撃ち落とされたテラノドン(赤球)、落ちたままなら落ちてくる

たびにスコアが10点増加。ただし、どこからともなくわいて出てくるテラノドンのフンにあたる、1回の減点されてしまう。スコアが0点以下になっ

ら、それまでの最高点を表示して、ゲーム終了。リプレイは、もういちどRUNするしかない。それが面倒なら自分でリプレイ機能をつけてみよう。

スカッシュ

このゲームで遊ぶと気分がスカッシュします

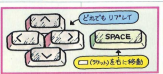
MSX・MSX2 RAMBK
BY 火出駒の家の沙鷹
RP部門1画題タイプ



作者のものすごく異様なペンネームとはうらはらに、とっても面白いタイトルの非常にシンプルなゲーム。スラックと飛ぶボールを白く光るラケットではねかえしながら見まもる静かなゲームだ。

ただ、このゲームの場合、キー操作が少しかだけ寂しい。故にどうラケットはどんどんに流れてい

▶リストは51ページ



き、スペースキーを押すごとにどんどんに流れていく。この距離かげんが、ゲームのおもしろさの約パーセントくらいを決めている。あの約パーセントは「やっぱり古典はいいなあ」ということにつける。ちなみに初音くらいまではこの手のゲームがゲームセンターに置いてあったのだ。



▶ラケットにあたっては多量の減点発生、はねかえも異電が鳴る

ラケットのまわりがボワ〜と光る写真(右)を見てもらえば、ゲームの面白くないものもいろいろことはない。

ナーバス NERVOUS

性格がナーバスなキミ
のための特別な本立て

MSX・MSX2 RAMBK
BY GEN
RP部門1面画タイプ



1行プログラム3部作の1
本目は「しめきり」。不思議な
BGM付きの画面用プログラ

それぞれ行番号がたった
1つしかない、いわゆる
1行プログラムが3本も
入ってなんだか得した気
分の珍しいプログラム。
たったの1行でも、そこ
らの1画面タイプをしの
く観さに満ちているのだ。

んだ。2本目は、「しめきり」から
白BGMを取り、そのかわり
よりビジュアルにした「しめ

→リストは
52ページ

①「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

②「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

③「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

④「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

⑤「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

⑥「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

⑦「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

⑧「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

⑨「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

⑩「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

⑪「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

⑫「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

⑬「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

⑭「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

⑮「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

⑯「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

⑰「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

⑱「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

⑲「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

⑳「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

㉑「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

㉒「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

㉓「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

㉔「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

㉕「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

㉖「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

㉗「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

㉘「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

㉙「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

㉚「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

㉛「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

㉜「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

㉝「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

㉞「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

㉟「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

㊱「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

㊲「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

㊳「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

㊴「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

㊵「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

㊶「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

㊷「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

㊸「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

㊹「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

㊺「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

㊻「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

㊼「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

㊽「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

㊾「しめきり」2. 画面
かつカラフルに変化

㊿「しめきり」1. BGMと
ともに画面が変化

スカッシュテニス

スカッシュとテニスを
あわせてお得な1画面

MSX・MSX2 RAMBK
BY GEN
RP部門1画面タイプ



FLINすると「?」が表示さ
れるので、1人用(スカッ
シュ)なら0以外の数字を入力
してリターンキー、2人用(テ
ニス)なら「0」を押すか何も
押さずにリターンキー。

■スカッシュ(1人用)
コントロールキーの上下でラケ
ットを動かしてボールをば
じきかえすゲーム。うしろにそ

1画面タイプなのに、1
人用と2人用があって、
それぞれ画面が違ってな
かなか面白い。1人で
静かにスカッシュするも
よし、2人で熱くテニス
で戦うもよし。ちなみに、
キー操作はふつうです。

らすとゲームオーバー。

■テニス(2人用)

プレイヤー
1はコントロール
キーで右のラ
ケットを動か
す。プレイヤ
ー2はジョイス
ティックで左
のラケット



①1人で楽しむスカッ
シュゲーム。2人用の
練習にもなる

→リストは
53ページ

①2人用のとき
②プレイヤー
③99%の特製
④プレイヤー
⑤1人用のとき
⑥ボール
⑦SPACE
⑧1/10

を動かす(ジョイスティック
のない場合はリストページの
改造法参照)。

ボールをうしろにそらすと

相手は1点プラス。得点はプ
レイヤーの上に「0」で表示さ
れていく。先に5点取ったほう
のプレイヤーが勝ち。

①1人で楽しむスカッ
シュゲーム。2人用の
練習にもなる

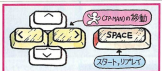
ジェーピーマン

JP-MAN

ギネスブック目指して
今日もジャンプしよう

MSX・MSX2 RAMBK
BY 松本こけし
RP部門1 画面タイプ

リストは
54ページ



ジャンプマンが触れると死んでゲームオーバー。でもスペースキーを押せばすぐによみがえる。

ジャンプ台は移動式で勝手に左右に動いている。この台にあわせて右へ左へ位置を調整しながら飛びつづけるのは、なかなかしんどい。まあ、しんどくなったら台を5つ取れば、コーヒ



①アップと飛びながらジャンプマン、なかなか倒れる

ーブレーク。スペースキーを押すまで休めるシステムです。



JP-MANとは、もちろんジャンプマンのこと。このジャンプマンは、不思議なことに左右にしか動けない。しかし、彼は連続ジャンプ

わたしはジャンプマン。冬の風が吹きすさぶなかを、何の因果か右へ左へ跳ね続けなければならない。ジャンプ台は意地悪く動き回し、ちょっとは休みたいし、休むのにもお金がいるし……。

記録でギネス入りを目指す勇気ある青年だ(ほんとにただのキャラクタだけ)。

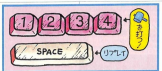
イガの1本1本に標榜が塗られているイガイガ(★)にジ

でる杭は打たれる

ことわざ付き、ピッチ
イング反射神経ゲーム

MSX・MSX2 RAMBK
BY 吉岡敏明
RP部門1 画面タイプ

リストは
55ページ



どういうつもりかヌボボボと地面から頭を出して、逃げだそうとする杭がいる。

1か所ある穴のどれかからなまいたな杭が頭を出るので、杭が完全にその穴を埋めてから0.5秒以内に1~4のキー(左端から順に対応)をたたいて

てふたたび地面の奥深くへと送り返すのがゲームの目的。早すぎても遅すぎても失敗する。1本の杭を打ちこむたびに10点。タイミングがシビアなので100点取るのにもそうとう苦労してしまふ。緊張感で遊ばせてしまいたいそう。



なにこども、「らしく」みるまっているのがいちばん。杭

じつは、この作品、「ことわざシリーズ3部作」のその中である。ほかの2本は案におぼれてボツになったが、このゲームはシビアなところがよかった。極度の緊張感を求める人にすすめます。

は杭らしくおとなしく地面に突きささってほしいのに、



②自分の虫歯に疑問を持った杭が顔を出そうとしている。杭が完全に地上に出たらその穴に対応するキーをたたき、ハンマーを埋めて、杭は打ちこまれる

エムティーケー

MTK

モバイルスーツのファン
とアンチファンに送る

MSX・MSX2 RAM8K
BY SHIGE
RP部門1画面タイプ

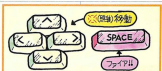


簡単にカーソルキーで動かして、

「MTK」というタイトルがまさか「モバイルスーツ」のためえ・このやろう」の語たなんて見抜く読者は少ないだろう。タイトルだけで、このゲームの思想および性格がはっきり見えてくる。

モゾモゾ動くモバイルスーツをピンピン撃ち落とすしていくシューティングゲームだ。モバイルスーツを全部で10機

リストは
56ページ



ゲームを動かす

ゲームを動かす



ゲームを動かす

リストは
58ページ

ウインド

ゴルフ

WIND-GOLF

ディスプレイのなかを
風が吹く1画面ゴルフ

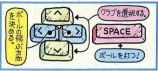
MSX・MSX2 RAM8K
BY やすた
RP部門1画面タイプ



ボールの真い影は、最初、ボールを打つ方向を決める標準になっている。影をカーソルキーの左右でぐるぐる動かして方向を決めたら、つぎはクラブの選択。カーソルキーの上下を押すと「W」(木ウツド、いちばんよく飛ぶ)とか「P」(ピクサー)とか表示が変

たった1画面のプログラムのなかで作られた白ホールの本格的ゴルフ。クラブ選択、方向決定はもちろん、バンカーショットやOBまであり、風の向き・強さの表示もちゃんと入っているのだ。

わる。望みのクラブになったら、そこでスペースキーを押して、ショット。また、画面下のホール数・スコアとクラブ表示のあいだに風の向きと強さが「<」「>」と数字で表示されている。薄い緑の部分フェアウェイ。木のキャラクタは林で、



ゲームのまわり、



ここに入るとOB。薄い緑の部分はバンカーで、ここに入ったボールを打つと飛距離はいつもの半分になる。旗の立っているところが、グリーン。ここにボールが置



なれば、その時点でカップイン。すぐつぎのホールへと画面がスクロールする。白ホール終わるとスコアを表示してゲーム終了。もういちどやりたいときは、RUN。

ファイメール ワールド
FEMALE WORLD

闇の世界は女だらけ！
謎を解き脱出を目指せ

MSX・MSX2 RAM32K
BY 和田ひろゆき
FP部門(13画面)

リストは
2ページ



「FEMALE」とは、英語で「女性の」という意味。その名のとおりに、登場するキャラクターはすべて女性。動物のメスからギリシア神話の怪物まで多方面から集めてきた女性キャラが楽しい。

数々の敵と戦いつつ、この世界の謎を解き明かそう。最後の謎の大ボス「QUEEN」を倒して、もとの世界へ戻るのがゲームの目的だ。脱出するための

カギは、右へ行った果ての壁にある。謎は深い。

白いフェアリーは味方だ。寝宴に食っていくこと(そうしないと高がなくなる)。

主人公「わたし」のジャンプ力は身長の高さまで。楽いところにはまったらKEYを使おう(左下参照)。

敵と接触すると自動的に戦闘になる(判定は遅まかせ)。敵に勝ち、敵が倒滅するときにはカーソルキーの下を押しているとSTR(強さ)があがり、



せんぶ女性の敵キャラ



- 高さ20の深さの穴からキー操作のテクニクで上にはいることができるが、ここのように深い場合はKEYを使うしかない。深い穴は高の3割減縮写を見てほしい。ただし、あまり高に伸びないようには注意。
- こんなところにはまると高が下がらない
- こんな所でジャンプしてスペースキーを押す
- カーソルキーの上を押すとこのフロアが広がる

↓すると、それまでのデータのセーブができる。DISK-BASICで使っているときはディスクに、そうでないときはテープにセーブしてくれる。フワフワした感じのRPGだがかなり奥深く、美しい。

● ぶひなないが、このゲームはひとつの役回りになっていて、「D」を動かして行くこと、Kを動かしてたくさん持っていないと、あの世界にもたげられてしまうので、おは強敵が多いのでここを越えるときは十分に注意。



ソープ バブル
SOAP BUBBLE

みーちゃんとシャボン
玉のこわい関係の物語

MSX・MSX2 RAM16K
BY 横沢和明

RP部門(企画タイプ)3歳未満(プログラム)



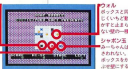
「シャボン玉のなかに
お星は入れません/まわ
りをくるくるまわってい
ます」(ジャン・コクトー)
という詩があった。シャ
ボン玉のなかにキミは入
れない。まわりでキリキ
リ舞いするだけです。

ボックス

シャボン玉に
かぶって壁
になってしま
う特殊な箱

みーちゃん

このゲームの
主人公。突然
にくまりま
ゆゆの物語



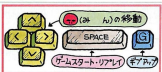
ボール

ボックスと同
じくいちど動
くはずとまら
ない壁の一種

シャボン玉

みーちゃんは
さわれない。
ボックスをか
ぶって壁にする

→リストは
60ページ



全10面のパズルゲーム。ま
ゆゆのあるボール・みーち
ゃんが主人公。

みーちゃんをかーソルキー
で動かして、ボックスをすべ
てのシャボン玉にかぶれば
1面クリア。ただし、みーち
ゃんがシャボン玉に触れると
1人死んでしまいます。

ボックスは
いちど動きは
じめるとま
らないのでワ
ォルをうまく
利用しよう。



●を上から下までこのとおりにや
っていくと1室が解放。どうしても
解けない人は参考にしてください

MSX-FAN専刊

MSX プログラム
コレクション50
ファンダムライブラリー①・②

●MSX・FAN「ファンダム」に掲載した
プログラムを中心にそれぞれ50本のゲームプ
ログラムをコレクション。

●1面選プログラムを除くすべてのプログ
ラムに「打ちこみミス発見プログラム」のプ
ログラム画面用データ付。

●ライブラリー①、②に掲載しているプ
ログラムをそれぞれ収めたメガROMカートリ
ッジも出ています。ライブラリー①は好評発売
中、②は2月中旬発売予定。各5800円。同
じ合わせ先(販売)→徳間コミュニケーション
ズ(03-581-9911)

定価 各780円 発行 徳間書店

好評発売中!



●2月に発売したばかりのファンダムライ
ブラリー②。好評発売中の「MSXの音楽とサ
ウンド」も8月、10月に発売予定を掲載。ま
た、コンテスト佳作の本作のFD「D R A G
O O R」も掲載しています

あわせて
100本!

新情報!!

他人が作ったプログラムに
ガマンできない人に
うれしい情報!!

キミも
一気にクリエイター!

これがうわさの パソコン講座

MSX 対応

300

種類のプログラムが、遊びながら覚えられる!
プログラム自由自在で面白さ倍増!! これは、スゴイ!!

- 簡易作成、解説もOK!
- CGもバリエーション豊富
- 電話モデムもカンタン!

君だけのオリジナル
プログラムがすぐつくっちゃう

グラフィック
プログラムも
カンタンなのよなー



プログラムのコツやヒケツを、マンツーマンで指導!

- コンピュータの専門家から、1対1の個人指導が受けられるから、プログラムを作る手順やコツ、ヒケツがやさしく覚えられます。
- プログラム作りの実務から、コンピュータ・グラフィックまで、高度なテクニックが思いのまま、これでキミも、オリジナルプログラムが作れるぞ。

この頁の八ガキを
今すぐポストへ
見るだけでうれしい! ガイドを

無料送呈!

財団法人電子技術教育協会 〒100 東京都千代田区西田町4-2-20 TEL. 03 3267 6 8 0 (日)

ファンダム

プログラムの正体

プログラムリストと解説

「FAN」の語彙と各自の個性にあてはめたりもできる。さらに組み立ててはくわいも増す。ほびうたは読んでもかいた、どうしてプログラムで書けるかという疑問。

雑誌の場合は、プログラムの入ったMEXを盗んで置いて、雑誌を返す時(半年の途中、4冊から5冊のあいだに)返す(1冊1冊)。それ以外の場合は受け付けていません。

プログラムの質問は

プログラムの質問は、必ずしもMEX/PAN編集部「ファンダム」まで。ただし、次のことを守ってください。

もうミスは
しわくはない

打ちこみミス発見プログラムの使い方

「打ちこみミス発見プログラム」とは、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、必ずで確認していくためのプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①まず「打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUNする。
③それぞれの実行番号と確認用データが表示される。

```
9000 > 126
実行番号 確認用データ
```

確認用データの大きさは意味がない。このデータは、発見されている確認用データと同じだけを見ていくものだ。

確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていよう。

※右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの実行が違っていたら同じになるまで修正しよう。
※実行は機種によって異なる。
④「打ちこみミス発見プログラム」が完全に終わったらいよいよテープかディスクに「アスキー

セーブ」する。
●テープの準備
SAVE "CHECK" ④
でセーブ(SAVEではない)。
●ディスクの準備
SAVE "CHECK", A ④
でセーブ。
⑤そのテープ、ディスクの表に「打ちこみミス発見プログラム」と書いて大切にす。

「打ちこみミス発見プログラム」を使う

「打ちこみミス発見プログラム」は、見出しとまったく同じかどうかをチェックするもの。行番号ももちろん、プログラム中の各節で異なるスペースを省略したり、REM文を適当に書いていたりするとその行では違うデータが出てくるので注意。①の方法。

①あらかじりのセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。
②「打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、MERGE "CHECK" ④とする。これで、2つのプログラムが比較される。
③あらかじりの

プログラムリストと解説・目次	47
●CRAGON FIGHTER.....	47
●ACONE.....	48
●ドラゴン.....	49
●スクランブル.....	50
●スクランブル.....	51
●スクランブル.....	52
●スクランブル.....	53
●スクランブル.....	54
●スクランブル.....	55
●スクランブル.....	56
●スクランブル.....	57
●スクランブル.....	58
●スクランブル.....	59
●スクランブル.....	60
●スクランブル.....	61
●スクランブル.....	62
●スクランブル.....	63
●スクランブル.....	64
●スクランブル.....	65
●スクランブル.....	66
●スクランブル.....	67
●スクランブル.....	68
●スクランブル.....	69
●スクランブル.....	70
●スクランブル.....	71
●スクランブル.....	72
●スクランブル.....	73
●スクランブル.....	74
●スクランブル.....	75
●スクランブル.....	76
●スクランブル.....	77
●スクランブル.....	78
●スクランブル.....	79
●スクランブル.....	80
●スクランブル.....	81
●スクランブル.....	82
●スクランブル.....	83
●スクランブル.....	84
●スクランブル.....	85
●スクランブル.....	86
●スクランブル.....	87
●スクランブル.....	88
●スクランブル.....	89
●スクランブル.....	90
●スクランブル.....	91
●スクランブル.....	92
●スクランブル.....	93
●スクランブル.....	94
●スクランブル.....	95
●スクランブル.....	96
●スクランブル.....	97
●スクランブル.....	98
●スクランブル.....	99
●スクランブル.....	100

ファンダム・アンケート！

今年号掲載のプログラムのうち、あらしをかつたものはありますか？

①はい ②いいえ ③不明

④はい ⑤いいえ ⑥不明

⑦はい ⑧いいえ ⑨不明

⑩はい ⑪いいえ ⑫不明

⑬はい ⑭いいえ ⑮不明

⑯はい ⑰いいえ ⑱不明

⑲はい ⑳いいえ ㉑不明

⑳はい ㉑いいえ ㉒不明

㉓はい ㉔いいえ ㉕不明

㉖はい ㉗いいえ ㉘不明

㉙はい ㉚いいえ ㉛不明

㉜はい ㉝いいえ ㉞不明

㉟はい ㊱いいえ ㊲不明

㊳はい ㊴いいえ ㊵不明

㊶はい ㊷いいえ ㊸不明

㊹はい ㊺いいえ ㊻不明

㊼はい ㊽いいえ ㊾不明

㊿はい ①いいえ ②不明

①から繰り返す。
②データの違うところがなくならなかったら、OK。
③RUNするまえにDELETE 0000-99990として、「打ちこみミス発見プログラム」を消してしまおう。
④念のため、チェック済みのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、RUN④
⑤これで99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが出たら、プログラム解説や実際の機体本を参考にしながら、「打ちこみミス発見プログラム」でも発見できなかった原因の強いミスを感取すための思いを始めよう。

打ちこみミス発見プログラムのプログラム確認用データ

```
9000 --- CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&H676)+PEEK(&H677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)+256:L=V1-V-1
9030 V5=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)+256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=40:L=S+S*ORPEEK(V+3):NEXT
9060 PRINT USING "#####0000" ;V5;S;
9070 V=V1:GOTO 9020
```

9000 > 126	9010 > 167	9020 > 296	9030 > 242
9040 > 95	9050 > 183	9060 > 6	9070 > 7??

THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービスは、リンクスのみならずMSX-PAN-NETでは、毎月25日FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスを行っています。

ドラゴン ファイター

DRAGON FIGHTER



RAMBK
MSX MSX+
この方は37ページにあります

BY JAGMEI

連射ができる
シューティング
ゲーム



```
1 SCREEN1,1,0:KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z:D
  NSPRITEGOSUB10:SPRITEOS:FORI=1TO4:READA
  ,A,B:SOUNDA,0:SPRITE$(I)=A$:NEXT:L=3
2 X=15:D=15:F=80:G=2:C=15:COLORG,0,8:CLS
3 S=STICK(0):X=X+(S*7)-(S*3)+(X*3)-(X*2)
  ):PUTSPRITE0,(X+8,160),7,1:IFT=0THENH=1
4 T=STRIG(0):ES=CHR$(27):IFT=-1ANDH=1THE
  NLOCATEX,20:PRINT"!!":H=0
5 D=D+RND(1)*3-1-(D<0)+(D>28):LOCATED,0:
  PRINT"*":PUTSPRITE1,(D+8-1,64),C,2
6 PUTSPRITE0,(D+8-1,F),8,3:G=G+1:F=F+16:
  IFG>LTHENG=2ELSEIFF>200THENSPRITE0:F=80
7 IFVPEEK(6432+D)=33ORVPEEK(6433+D)=33TH
  ENC=C-1:SOUND13,0:IFC<2THEN9ELSECOLORC
8 LOCATERND(1)*31,23:PRINT".":GOTO3
9 FORI=0TO99:PUTSPRITE1,(D+8-1,64),11,4:
  PRINT$(Y*)ROUND(I):L=2:"CLEAR!":CLS:NEXT:
  L=L-(L<8):SPRITEOFF:GOTO2
10 SOUND13,0:PUTSPRITE0,(X+8,160),18,4:P
  RINTE$(Y+GAME OVER):F=0:0TO1:I=-1:STIC
  K(0)=1:NEXT:RUN:DATA00000000,0,0,0,0<Z
  <<2,7,7,BZ&3&5&J<,8,16,V&3&5&J&,12,99
```

- ## 変数の意味
- スプライト処理用
 - X.....ファイターのX座標⇒表示のときは×日して使用
 - D.....ドラゴンの横・奥のX座標⇒表示のときは×日-1して使用
 - F.....ドラゴンの奥のY座標
 - その他の変数
 - A\$, A, B.....スプライト,

サウンド用データ読みこみ用
C.....ドラゴンの色
G.....炎の数
H.....ビームの発射フラグ
I.....ループ用
L.....炎の数, サウンド数用
S, T.....キー入力用
E\$.....ゲームオーバー表示用

- ## プログラム解説
- 初期設定
 - 画面モード設定●スプライト表示の割りこみの設定●スプライトパターン, サウンドのデータ読みこみ●スプライトパターン定義
 - 変数の初期化
 - 各種変数の初期化
 - ファイター移動処理
 - キー入力処理●ファイター表

示(スプライト)

- ビーム発射処理
 - ビーム発射判定処理●ビーム表示(キララケタ)
- ドラゴン移動
 - ドラゴンの移動先を決める●ドラゴンの状態(色)表示●ドラゴンの横表示(スプライト)

- ドラゴンの炎移動
 - 炎の表示(スプライト)●炎の数を決める
- ビームのあたり判定
 - ビームがあつたらドラゴンの色を変える●音を鳴らす●ラウンドクリア判定
- 星の表示
 - 星のスクロール表示●3行へ



- ステージクリア処理
 - アクトになったドラゴンの横表示(スプライト)●メッセージ表示(ループとCし, 日で画面させている)●次のラウンドへ
- ゲームオーバー処理
 - 音を出す●ゲームオーバーの色メッセージ表示●リプレイ処理●スプライトパターン, サウンドのデータ



ドラゴン、2頭のビーム!

【解説】 ●ユーザーズプログラムソフトのダウンロード先は、http://www.fantam.com/です。 ●本誌の掲載は、1995年10月号から1996年1月号までです。 ●本誌の掲載は、1995年10月号から1996年1月号までです。 ●本誌の掲載は、1995年10月号から1996年1月号までです。



ぢらい

RAMBK

MSX MSX2

遊び方は33ページにあります

By 土屋泉ト

1日片道2本



ぼくが利用している筐体は、なんと1日片道2本しか電源がこないんです。しかも無人駅。ああ困る。このゲームは、ぢらいをランダムで置いているため、たまにクリアできない箇所があるとありますが、そんなところは許してくださいませ。

```

1 SCREEN1:0:WIDTH32:COLOR15:0:KEYOFF:C
RND(-TIME):DIMA(16:16):R=1:SPRITES(0)="
1x07■0H7":FORI=1TO16:VPOKE1599+I,VALI"&H
"+MID$(1"2424FF2424FF2424FF28799E582B4987
",I*2-1:2):NEXT:DEFFNR=INT(RND(1)+14)+2
:VPOKE8217,128:AS$="L64V906CDEF6AB07C"
2 SOUND7:8:LOCATE12,1:PRINT"ROUND":R:X=1
:Y=1:FORI=2TO18STEP16:LOCATE7,I:PRINTSTR
INGS(17:200):NEXT:FORI=3TO17:LOCATE7,I:P
RINT"?":SPC(15):"?":NEXT:LOCATE22,17:PRI
NT"G":FORI=1TOR=2:A(FNR,FNR)=1:NEXT:A(15
,15)=0:GOSUB5:DATA15,7,16,16,16,0,10,1
3 M=X:N=Y:S=STICK(0):X=X+(S=7)-(S=3):Y=Y
+(S=1)-(S=5):E=X+7:F=Y+2:0=VPEEK(6144+E
+F*32):IFB=200THENX=M:Y=N:GOTO3ELSEIFA(X
,Y)=1THENSPRITES(0)="":LOCATEE,F:PRINT"/
":FORI=0TO15:READA:SOUNDI,A:NEXT:GOTO6ELS
EGOSUB5
4 IFB=711THENLOCATE13,10:PRINT"CLEAR":PLA
YAS:FORI=0TO1000:NEXT:R=R+1:GOTO2ELSE3
5 PUTSPRITE0,((X+7)*8+(Y+2)*8),3:0:LOCAT
E7,20:PRINT"5K+C":A(X+1,Y)+A(X-1,Y)+A(X
,Y-1)+A(X,Y+1):"おしよふやう!":RETURN
6 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
    
```

リストを打ちこむまえの重要注意

1行にある「置」は、カーソルのキャラクタなの
で、そのままでは打ちこみません。リストを打
ちこむまえに、

KEY1, CHR\$(335)
と打ちこんで、リターンキーを押してください。
F1キーで「置」が打ちこめるようになります。

変数の意味

■スプライト座標用
X, Y----プレイヤーの座標
表示ではそれぞれ、(X+7)*8
B, (Y+2) *8にて使用
M, N----プレイヤーの初期座

■テキスト座標用
E, F----プレイヤーの座標

■その他の変数

A----データ読みこみ用
A(n, m)----フィールドの状
態(1=地雷あり)
A#----PLAYのデータ
B----プレイヤーの進行方向の
キャラクタのキャラクタコード
C----乱数初期化用

時間制限を付ける改造法

地雷の出現に時間制限を付け
てしまおう改造法です。
①2行の最後は、
②T=100-5-1を付け加
える。
③RND(16,1,100)
④RNDの値を13に替す。
⑤下の3行、1行を付け加える

```

30 T3=T3-1:LOCATE12,22:PRINTUSING"TIME#
##":T1:IF T3=0 THEN GOTO 70
70 VPOKE$H1805,4:PLAY"4588538H11":LOCATE
11,11:PRINT"TIME OVER":GOTO 80
    
```



ゲームオーバー画面

- FNR----地雷の座標決定用
(ユーザー定義用)
1----ループ用
R----ラウンド数
0----カーソルキー入力用

プログラム解説

■初期設定1

- 画面モード設定 ●変数初期化
- スプライトパターン定義 ●キ
ャラクタパターン定義

■初期設定2

- ラウンド数表示 ●ゲーム開始
表示 ●地雷の位置設定 ●初期首
尾データ(3行で読みこみ)

■プレイヤー移動処理

- カーソルキー入力処理 ●プレ
イヤーの移動処理

■地雷クリア処理

- 地雷クリア判定処理

■プレイヤー表示

- プレイヤー表示 ●地雷数のメ
ッセージ(地雷の個数)表示

■リプレイ処理

- リプレイ処理



ジェーピーマン

JP-MAN

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は1ページにありません

BY 松本一也
とほほんの毎日です

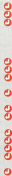


えーと、どーも有難うの松本です。やつのことではRAM8KのMSXとお別れて、ディスク付きのMSX2を買ってこれなら15パシ過すうと遊んでいたら、悪いことばっかり。とほほんの毎日です。このほかにもう1本、ゲームも買ったのにさらさらはボツ。ぼくとしてはそちらのほうが気に入ってたのになぜでしょうか。ところでみなさん、15パシを何年過ごしたでしょうか。ぼくは、まだです。つぎは、テキストRPGやアドベンチャー型シミュレーションというよわからないゲームを考えています。それで是非採用されたら幸いです。

```

1 SCREEN1,0:WIDTH30:KEYOFF:COLOR10,1,1:D
EFINTA-Z:SPRITES(0)*"<X=:8D77F":R=0:C=0
2 VPOKE8195,&H8F:VPOKE8192+5,&H90
3 CLS:B=9:K=1:X=11:Y=20:U=-1:D=0
4 LOCATE0,24:PRINTSTRING$(30,"*");FORI=
@TOB+R:T=INT(RND(1)*15)+3;W=[INT(RND(1)*3
0):LOCATEW,T:PRINT"*":NEXT:FORI=@TOB:T=R
ND(1)*15+3;W=RND(1)*30:LOCATEW,T:PRINT"$
":NEXT:PLAY"V15S3H2500":GOSUB14
5 S=STICK(0):E=(S>7)-(S<3)
6 IF(X+E)<TOR(X+E)>>38THENB
7 X=X+E:Y=Y+U:C=C+1:LOCATE5,0:PRINT"SCOR
E : ";C:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8)-15,0
8 IFY=@THENU=-VELSE=VPEEK(6144+X+Y*32):
IFV=28THENU=-U:PLAY"D2C"
9 IFV=42THENPLAY"03S0M25C":GOSUB13:RUN
10 IFV=36THENLOCATEX-1,Y:PRINT ";:PLAY"
076":C=C+10:D=D+1:IFD=5THENR=R+1:GOTO3
11 B=B+K:IFB<10RB>23THENK=-K
12 LOCATE0,21:PRINT"XXXX":GOTO 5
13 LOCATE5,10:PRINT"HIT SPACE KEY"
14 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8)-15,0:IFSTRIG(0)T
HENRETURNELSE14

```



変数の意味

■スプライト座標用

X, Y----人の座標
E, U----人の移動差分

■テキスト座標用

B----バーのX座標
T----バーの移動用
T, W----"S"表示用

■その他の変数

O----スコア
D----"S"の前

- I----ループ用
- R----ステージ数
- S----キー入力用
- V----VRAMデータ読みこみ

プログラム解説

■初期設定1 ■■■

●初期設定 ●スプライトパターン設定

■初期設定2

●キャラクタの色設定

■初期化 ■■■

●各種変数の初期化

■画面作成 ■■■

●"*"表示"@"表示"ゲームスタートの表示を明らかにする

■1人の表示

●キー入力処理 ●人の移動先決



定●人の移動先決定 ●スコア表示 ●人の表示(スプライト)

■人の移動先判定

●人の移動先判定 ●音楽を鳴らす

■ゲームオーバー処理

●ゲームオーバー処理 ●メッセージ表示ルーチン呼び出し

■"\$"を取ったときの処理

●"\$"を取ったときの処理



■1人の表示

●バーの移動先決定 ●バーの表示

■メッセージの表示サブルーチン ■■■

●"HIT SPACE KEY"の文字表示

■リプレイ処理

●リプレイ処理

©1985 X Japan Inc. (www.xjapan.com)





エムティーケー

MTK

RAMBK

MSX MSX2

この方は43ページにあります

BY SHIGE

どうしてペンネームが
変わったのでしょうか?



あやあや こんにちは
はにーっ! やつとて
知る人ぞ知られるよう
になったよ! かわって
きつかわではごめい
せん。さて、ここでい
きなりあはげを聞い
て。どうしてペンネームが変わって
しまったのでしょうか?

- ① 熱があるから
 - ② A型だから
 - ③ S45.2 型生半の鼻息だから
 - ④ そげなこつひわれもむねからんばい!
- えええ……ザザッ! シューッ!
でした。ちなみにMTKとは“モビル
スーツ”で、あーこのやろっ! の略で
す。うーむ……熱いつ!

```

1 COLOR15,1,1:SCREEN2,2:DEFINTA-Z:FORI=0
TO39:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$( "832775E
A600E36281A0A173B4A32320280CE4FAF73EDC53
9DDE1187C362A1C1C9942248181244299",I*2+1
,2)):NEXT:X=128:Y=92:O=6
2 S=STICK(0):X=X+(S<5ANDS>1)*(X<247)-(S
>5)*(X>8)*8:Y=Y+(S>3ANDS<7)*(Y<178)-(S
=8OR(S=1ORS=2))*(Y>4)*8:PUTSPRITE0,(X,Y
),8,1:IFSTRIG(8)THENT-T*1:0=1:GOSUB6:LIN
E(120,198)-(X+3,Y+3),7ELSE4
3 IF(P<X+7ANDQ>X-15)AND(Q<Y+7ANDQ>Y-15)T
HENQ=(Q>98)*40-(Q<91)*210:0=0:GOSUB6:VPO
KE6916,209:FORI=0TO20:CIRCLE(X*3,Y*3),I,
10:NEXT:U=U+1:CLSELSOUND13,0:CLS
4 IFU=10THENSELSEP=P+(M<3ORP>220)*7-(M>2
ORP<20)*7:0=0*(N<3ORQ>160)*7-(N>2ORQ<10)
*7:0=0+1:PUTSPRITE1,(P,Q),3,0:IFD=7THEND
=8:M=RND(-TIME)*6:N=RND(1)*6:GOTO2ELSE2
5 OPEN"GRP:"AS"1":DRAW"BM30,50":PRINT#1,U
SING"HIT-MISS RATIO  **%*,**%":10/T*100:F
ORI=0TO1:I=-((INKEY$=CHR$(13)):NEXT:RUN
6 FORI=0TO13:SOUND1,VAL("&H"+MID$( "00000
000000015F7100000643C0E04C00000000000000B1
00000090000A",B*20+I*2+1,2)):NEXT:RETURN

```

変数の意味

■スプライト座標用

X, Y ---- 座標の座標
P, Q ---- モビルスーツの座標

■その他の変数

I ---- 変数変数利用
0 ---- ループ回
M, N ---- モビルスーツの移動
先を決めるための乱数発生用



Q ---- モビルスーツ方向転換用
フラグ
0 ---- キー入力用
T ---- ビームを発射した回数
U ---- 破壊したモビルスーツの
数

プログラム解説

■初期設定

画面の初期化。色、背景と両辺の
色、星/画面モード、256×132
ドットの高精度グラフィックモ
ード、スプライトサイズは×16
ドット標準/原則としてすべての
の変数を整数型に設定/
①ループ開始 (I=0) ②
スプライトパターン定義 (ス
プライト0=モビルスーツ、

スプライト1=敵機) /
③ループ終了 /
相手のX座標X-(100/相手の
Y座標Y+定/モビルスーツ方
向転換用カウンタQ=0

■ビーム発射

ビーム発射の処理。相手の座標を
取得し、自分の座標から相対座標を
計算し、ビームの座標を決定する。



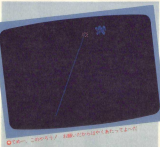
キー入力用変数B←カーソルキーの押された方向/相手のX座標Xに、(カーソルキーの右が押されている、かつX座標がBよりも小さい: B<5かつB>1 かつX<2)の時、(カーソルキーの右が押されている、かつX座標が0よりも大きい: B>5かつX>0)→Bを加える/相手のY座標Yに、(カーソルキーの下が押されている、かつY座標が0よりも小さい: B>3かつB<4かつY<1)の時、(カーソルキーの上が押されている、かつY座標が0よりも大きい: B=3またはB=1またはB=2で、Y>4)→Bも、加える/相手の表示、

○ビーム発射判定[条件: スペースキーが押されたか]⇨
 「then: 発射したビームの図柄に1を加える/効果音選択用変数B←1/効果音発生サブルーチン呼び出し/ビーム発射」
 「else: 4行へ」

■ビーム命中処理

1. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離を計算する。2. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離を比較する。3. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離が、自分の座標よりも小さいとき、敵の座標と、自分の座標、両者の距離を比較する。4. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離が、自分の座標よりも小さいとき、敵の座標と、自分の座標、両者の距離を比較する。

○ビーム命中判定[条件: ビームが命中した]⇨



Qである、このワザは、1回使ったらはやくあたってよわい

「then: モビルスーツのY座標Q←4(Qが0より大きい、2)か(Qが0より小さい)/効果音選択用変数B←1/効果音発生サブルーチン呼び出し/スプライトを消す/①ループ開始(1=0→20) 相手の座標(X、Y)に3を加えた位置を中心に、半徑[1]の範囲の円を描く/②ループ終了/破壊したモビルスーツの数に1を加える/画面を消去する」
 「else: 効果音を止める/画面消去」

■モビルスーツ移動処理

1. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離を計算する。2. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離を比較する。3. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離が、自分の座標よりも小さいとき、敵の座標と、自分の座標、両者の距離を比較する。4. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離が、自分の座標よりも小さいとき、敵の座標と、自分の座標、両者の距離を比較する。

○ゲームクリア判定[条件: 破壊したモビルスーツの数が10である]⇨

「then: 5行へ」
 「else: モビルスーツのX座標Pに、乱数が0より小さいかPが0より大きいとき→P、[乱数が0より小さいかPが0より小さいとき]Aを加える/モビルスーツのY座標Qに、[乱数が0より小

さいかQが0より大きいとき]→P、[乱数が0より小さいかQが0より小さいとき]Aを加える/モビルスーツ方向転換用カウンタOに1を加える/モビルスーツ表示、○モビルスーツ方向転換用フラグ判定[モビルスーツの移動方向を変える乱数を作るかどうかを判断する][条件: OがAである]⇨
 「then: 方向転換用カウンタO←1/モビルスーツ移動用変数M←0以上1未満の乱数/モビルスーツ効果音変数N←0以上1未満の乱数/2行へ」
 「else: 2行へ」

■ゲームオーバー処理

1. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離を計算する。2. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離を比較する。3. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離が、自分の座標よりも小さいとき、敵の座標と、自分の座標、両者の距離を比較する。4. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離が、自分の座標よりも小さいとき、敵の座標と、自分の座標、両者の距離を比較する。

グラフィック画面に文字を表示するための宣言をする/②、50にカーソルを移動する/敵の表示、

○ループ開始(1=0~1)/1に、リターンキーが押されたら1を、そうでなければ0を代入する、

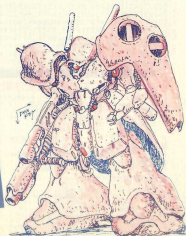
○ループ終了/ RUN

■効果音発生サブルーチン

1. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離を計算する。2. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離を比較する。3. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離が、自分の座標よりも小さいとき、敵の座標と、自分の座標、両者の距離を比較する。4. 敵の座標と、自分の座標、両者の距離が、自分の座標よりも小さいとき、敵の座標と、自分の座標、両者の距離を比較する。

○ループ開始(1=0~1)/効果音発生、

○ループ終了/メインルーチンへ戻る



クラブ決定用変数E←日/方向決定用変数F←日/スコア計算用変数Q←4/バンカー、フェアウェイ判定用フラグZ←4/
④ループ開始 (I←0→E)

コース表の判定用日E←フェアウェイのキャラクタ(特徴)空白。注意参照/
⑤グリーン表示判定 [条件: Iが4である]
 'then: 日E←バンカーではこんだグリーンのキャラクタ'
 'else:
 ○バンカー表示判定 [条件: 乱数が3未満かつI]
 'then: 日E←バンカーとフェアウェイ

⑥コース表示2、乱数初期化2

乱数による0~4までの乱とコースを表示してホールの形を作る/
⑦ループ閉じ/
 停止時のボールのX座標X←日/停止時のボールのY座標Y←

⑧クラブ選択、方向決定

カーソル位置を1つ上にずらしてホール番号、スコア、方向(Wの正負を調べ、負ならば'←', 正ならば'>')、風力、クラブ(Eの値によりMIDI音内の文字列よりE文字分)を表示/変数E←カーソルキー入力/使用クラブ決定用変数Eに(カーソルキーの上が押されているとき: E←E-1、同じく下が押されているとき: E←E+1)+日を加える/Eに(E←Eのとき)←E、(E←Eのとき)+日を加える/方向決定用変数Fに(カーソルキーの左が押されているとき: F←F-1、同じく右が押されているとき: F←F+1)を加える/ボールの影のX座標増分C←[F]+日の半倍(C/2)/ボールの影のY座標増分D←[F]+日の半倍(D/2)/停止しているボール表示/方向決定時のボールの影表示/



○ボールを打つ判定 [条件: スペースキーが押される]
 'then: 停止時のボールのX座標A←停止時のボールのX座標[X]/ボールの影のY座標日←停止時のボールのY座標[Y]
 'else: 4回へ戻る。

⑨ボール移動、OB、バンカー判定

スコア計算用変数Qから1を引く/
⑩ループ開始 (I←0→[E]×[Z]+[E]×I)以上1未満の乱数) *4/
 ボール影のX座標AにX座標増分[C]を加える/日分のサブルーチンへ戻す/
⑪ループ閉じ/
⑫ループ開始 (I←[I]-E, STEP-1) *5/
 ボール影のX座標Aに、(Iが日未満でEが1より大きいとき) [C]+[W]+日を加え、(それ以外のとき) [C]+[W]+日を加える/日分のサブルーチンへ戻す/
⑬ループ閉じ/
⑭OB判定 [条件: ボールがある座標上のキャラクタが木(V←3)であるか、ボールの影のY座標日が日未満か] *5
 'then: ビー玉音発生/スコア計算用変数Qから1を引く/4行へ戻る。

行へ戻る。
 'else: 停止時のボールのX座標X←[A]/停止時のボールのY座標Y←[B]/バンカー、フェアウェイ判定用フラグZ←4/
 ○バンカー判定 [条件: ボールがある座標上のキャラクタがバンカー(V←3)]
 'then: Z←2/効果音発生/4行へ戻る。
 'else: 4行へ戻る。

⑮カップイン判定

ボールの影のY座標日にY座標増分[D]を加える/ボール表示(移動中)/ボールの影表示(移動中)/キャラクタ判定用変数V←ボールの影の座標上のキャラクタのキャラクタコード/
⑯カップイン判定 [条件: ボールがある座標上のキャラクタがグリーン(V←3)であり、かつ使用クラブがパター(E←1)か、またはボールが停止している(I←0)]
 'then: 効果音発生/スコアPからスコア計算用変数[C]を引く/
⑰終了判定 [条件: ボール影Hが日である]
 'then: メッセージ表示/旗打数、スコア表示、カーソルを画面中央に移動。
 'else: 2行へ戻る。
 'else: RETURN



ZEN ZEN KANKAI
 NA KEDO "TV" NO
 "PRO GOLFER LEIKO"
 TTE OMOIROKUTTE
 WARACCHAUZE!

- *1 ここでは、「小」にバンカー、「/」にグリーン、スペースに木のキャラクタパターンを置きこんでいる。なお、VRAMのパターンジェネレーターテーブル上では、高H00~高H1Fに、グラフィックキャラクタが格納されている。
- *2 キャラクタコードSH1Fの6の値を変えるため。
- *3 キャラクタコードB2E00~B2E0Fの空位。//の値を変えるため。
- *4 使用クラブ、ボールの影の値、使用状態バンカー、フェアウェイ、風力により、ボールの座標を計算するループの回数を決めている。
- *5 西暦のFOR-NEXT文で使用された1の開始値をそのまま開始値として1に再代入して使用している。


```

360 DATA127,76,97,175,223
370 DATA0000000000,0010002000,0300001000
,1110300030,0020000000,0000000000,000300
0001,0000002000,0020000001,0000000000,4
380 DATA1000000000,0300000000,0101003000
,0000200000,0003000000,3010010020,00000
0000,0020030020,0002000320,0000000000,6
390 DATA1000000000,0300010030,0020200000
,0003003001,0000200000,0010020000,000300
3001,0020002020,0300100031,0000001000,0
400 DATA0010000000,0010330011,0020000200
,0002002000,1300000030,0300000031,000200
2000,1020000200,0100330000,0001000000,0
410 DATA0000000000,0300000020,0030000200
,01130002010,0000302000,0000230000,000210
3000,0020000300,0201000031,0000000000,0
420 DATA0000000000,0301000000,0000001000
,1000100000,0000000000,0000100100,001000
0000,1000000000,0000000020,0010010100,1
430 DATA0000000000,0303030000,0020202020
,0000000001,0003001000,1020203000,000010
0000,0202020201,0003003030,0000000000,10
440 DATA0000000000,0300000000,1301001030
,0000220001,0102000000,0002000200,000022
0001,0300001030,1030000001,0000100000,0
450 DATA0000000000,0200220020,0030000300
,0003003000,0200330020,0200330020,000300
3000,0030000300,0200220020,0000000000,12
460 DATA0000000000,0300000000,0200002020
,0201030030,3030000030,0003000320,002020
2200,0230003030,3020030020,0032020300,10

```

魅力の1行 その PLAY文の演義中 待っているループ

```

240 PUTSPRITE,(0,200)FORI=1TO22:LOCATE
1,1:PRINTSTR$(30,200):NEXT:LOCATE1,1:
0:PRINT"GAME OVER!":PLAY"O4L10V150R0F0C
03R0A02","03L10V150R0F0C02R0A44?":GOTO000

```

この面白い部分はゲームの進行とPLAY文の演義が同時的に行われる発生を物々しくよく使われている。ここで使われているPLAY(0)は同時に、PLAY文が演義中

プログラム確認用データ (使い方は紙ページに あまらず)

10>102	20>141	30>184	40>165
50>60	60>203	70>182	80>68
90>213	100>37	110>174	120>39
130>233	140>233	150>68	160>62
170>30	180>172	190>247	200>240
210>83	220>136	230>193	240>22
250>81	260>238	270>194	280>66
290>55	300>51	310>247	320>143
330>13	340>222	350>221	360>177
370>177	380>179	390>166	400>109
410>166	420>101	430>132	440>109
450>135	460>141		

※1) ボタンで定義したキャラクタはすべて32行で表示して



また、当選者は同一住所の複数回当選はできません。また、当選者は当選通知書を受領するまで当選者として扱われません。また、当選者は当選通知書を受領するまで当選者として扱われません。また、当選者は当選通知書を受領するまで当選者として扱われません。

変数の意味

■スプライト座標用

X, Y……みーちゃんの変数→表示ではX日して使用
 XX, YY……みーちゃんの日座標
 A……みーちゃんのX座標増分(デモ画面)、ゲーム中は、みーちゃんの移動先のキャラクタのキャラクタコード用
 B……みーちゃんのY座標増分(デモ画面)



■テキスト座標用

Q, W……各キャラクタ表示用座標※1
 AX, AY……各キャラクタ移動用座標※1
 BX, BY……各キャラクタ移動用日座標※1

■その他の変数

D……データ読みこみ用、復読用
 D#……データ読みこみ用
 E……表示するキャラクタ(D=フィールド、B=ウォール、E=ボックス、S=シャボン玉、空=外壁)
 FNX,FNZ……画面上的キャラクタ読みこみ用
 HS……ハイスコア
 I, J……ループ用
 KA……シャボン玉の数
 KS……キー入力用
 LE……みーちゃんの数
 R(N, #)……個アタ用
 B……カーソルキー入力用
 SD……スコア
 ST……ステージ数
 SB……スプライト定義用

- 30 スプライトボタン定義
- 40 文字処理、キャラクタの色設定
- 50 キャラクタボタン定義、キャラクタの色設定
- 60 初期設定1
- 70-90 ゲーム画面表示
- 100 初期設定2、ユーザー定義開始位置
- 110 みーちゃん表示、キー入力処理
- 120 みーちゃんの移動先にあるキャラクタを調べる
- 130 110行へ
- 140-160 ボックス、ウォール移動処理
- 170-180 ボックスがシャボン玉にあたるかの判定処理、復クリ判定
- 190 画クリア処理
- 200 エンド処理
- 210-230 オールクリア処理
- 240 ゲームオーバー処理
- 250-280 タイトルデモ
- 290 復読処理
- 300 スコア表示処理
- 320 各キャラクタ表示処理
- 330 変データ選択(両者移動で選んだワンドラのデータを調べるために必要なデータを並べ替えている)
- 340 スプライトボタンアタ(32行で読みこみ)
- 350 キャラクタボタンデータ(32行で読みこみ)
- 360 キャラクタの色アタ(30行で読みこみ)
- 370-400 変アタ(30行で読みこみ)

プログラム解説

- 10 REMR
- 20 画面モードの設定



0はリターンキーです


```

378 DATA CF,E6-83-28,82,30,3D-8E,FE,FF,2
8.EC,FE,85-28-8E
388 DATA 87,3C-47,7C,30-E6,F1-88-47,6B,2
E,88,4E-23-46-23
398 DATA D5-EB-89,7E,EB-D1,FE-28,28,8E-D
1,3A,FF-CF,3C,FE
408 DATA 85-32,FF,CF,C8,D5-18,98,70,FE,B
8,28,DF-8C-22,FB,FF,E1-C9-8D
418 FORJ=8H188T08H01FF:READAS:POKEI,VAL
("6K"+AS):NEXT
428 DATA 1F,1E,82,88-88-88-88-F8,27,74,4
9,1C-89-9C,8C,88
438 DATA 38,41,FF,F8-F3-88-F1-C4,18,41-8
4,18-41-81,88,48
448 DATA AA,82,84,21-81,14-41-88,15-58-1
5-48-31,88,88,88
458 DATA 8C,88,C8-8C,38,24-A9,28,7F,FC-E
8-98-87,F1,FF,FF
468 DATA 31,F8,86,33-33,2F-C1,F8-64-46-D
5,18-AA,52-89,87
478 DATA CF,FE-88-87-88,7F,8E,8C,38-C3-8
C,38-C3-81-88,48
488 DATA 88-AA,88-88-81,88,88,28-82-AB-2A-A
8-82,28-8C-88-C3
498 DATA 81-88-83-88,88,44-A9,18-5T,54-8
A,38,FC-1F,FF,FF
508 DATA E8-88-CF,88,88,2A,83-FC-E6,65-5
0,18-D4,8C-A9,89
518 DATA 88-88-88-88-88,88-88-8C,71-C7,1
C,71-C7,88,9C,E1
528 DATA 2A-88-88,81,85,11-58,14-88,88,8
8-14-84,42,88,88
538 DATA 68,38,18,68,88,89,24-88-C7,56-C
4,98-88,81,FF,FF
548 DATA 84,87,FF,88,88,3A-8T,FE-64,74,5
0-C8-89,92,EE,88
558 DATA 18,88,79,68,33-88-88-3C-F3,CF,3
C-F3,CF,C2,95-A2
568 DATA 3A,A2,88-88-82-22-82-88-88,88,8
2,8A,86,63,38,18
578 DATA 88,86,88-81-81,11,24,44-D5,AE,E
A,98-81,C1,FF,FF
588 A=USR1(8)+USR2(8):POKE84028A,8ND1:PO
KE8802ZF,1:POKE8H032,8ND1:A=USR1(8):GOS
UB888
598 X=8:Y=13:XX=8:Z=8:L=188:T=58:K=3:DIH
B(Y):Z161,AS(7):RESTOR8598:FORI=1T07:REA
DB(1):NEXT:DATAS12,1,513-8,32,1,33
608 FA=-1:FORI=8T08:READZ(1):NEXT:GOSUB
18:GOSUB1188:FORI=8T07:READAS(1):NEXT:G
OUB1188
618 DATAS,47-425,318,442,388-493-T18RESS
,LI8NESS-HAG-WITCH-8GRESS-8CYLLA-8E8USA-
HARRY
628 IFLOT8EN848ELSEY1=13:MS=Z/64:ML=MS+5
8+25+8ND1-TIME:1=58:IF8ND1(1)<,5THENX1=X-2
ELSEX1=X+32
638 IFX1<80RX1)580TK8628
648 L8ND1:LOCATE8,5:PRINTUSING"LI8E####"
L:PRINTUSING"STR #####":T:PRINTUSING"KEY
##"IK
658 GOSUB838:POKE8H0883,8AND8255:POKE8808
84,8ND1+X8256(8USR18):PUTSPRIT8E,(XX8,
Y8-1),14,8
668 AD=8H1888+Y1+32+XX:FORI=4T07:A=VPEEKI
AD+8(C1):IFAK988DA>32THENI=9:NEXT:GOSUB
878:GOT848ELSESE(FA)958DAK128THENI=9:NEX
T:GOSUB938ELSENEXT

```

```

678 IF(PEEK(&HFBEC)&AND4)=8THEN8GOSUB1138
688 IFSTRIG(8)8GOT8788ELSE8STICK(8):U=U+
15AND0:81<S1)&AND858AND85891:V=U+888S
108S=2)-15)38AND87AND(17)
698 AD=8H8588+(Y-13)+512+2:A=(PEEK(AD)=1
28ORPEEKIAD+1)=128):A=8ANDY(1)THENIFV>
108F80THENY=Y+1:F=ZELSEF=ZELSEF=8
708 V=V+(F<2):Z=Z+U:Y=Y+V:AD=8H8188+(Y-
13)+512+2:A=8:FORI=8T08:A=AD+(PEEK(AD+8E1
1)=1288ANDY12):NEXT:IFAT8ENZ=2-U:Y=Y-V:A
88=88
718 IFZ(12888X=&ELSEIFZ>588THENX=488ELS
EXX=XX+U:IFXX(10888X=X-1ELSEIFX>288THEN
X=X-1
728 XX=Z-X:GOTO658
738 IFK88ENLOCATE8-21:PRINT"USE KEY":PRI
NT" RIGHT OR LEFT":GOTO658
748 S=STICK(8):IF88OD2=8GOT848ELSEA=Z+(
S>7)-1(S=1)2:AD=8H8188+(Y-13)+512+A
758 IF88OD4=108K808A5188ORPEEKIAD(1)>128
8NDPEEK(AD+512)<128GOT8788
768 K=K-1:IFPEEKIAD(1)=1288EN8GOSUB8788
778 AD=AD+512:IFPEEKIAD(1)=1288EN8GOSUB8788
788 LOCATE8,21:PRINTSP(17):PRINT:PRINTSP
C(19):SOUND18,8:GOTO648
798 SOUND6,1:SOUND7,881188:FORI=1T032:5
8ND18,16(1-3)/4:SOUND8-I:POKEA,1:A=USR
(8):NEXT:RETURN
808 D88N(13)-88(C1):RESTOR8818:FOR8=8T08:
READMS(1):NEXT:FORI=8T01:READ88(1):88(1
+I)=88(1):NEXT:8NDINTERVAL=248888888888
:RETURN
818 DATA"FFDFG,FB8G","EFGF,EB8E","FFDFG
,FB8G","EFGF,EB8E","AAGAA+4AA+8C203A2",
"AAGAA+4AAG2F3"
828 PLAY"TSN48888L":"TY18038L":PLAY88(8)
838 (8N):M=81AND8:RETURN
848 AD=8H8188+(Y-13)+512+X1:POKE8HC88A-
888(1-X1)AND255:POKE8H8FF8,8:AD=USR4(8)
:X1=AD-2568ND511:Y1=(AD-8H8188-X1)/512+1
3
848 IFX-X1)580RX1-X)358THENY1=13:IF8ND(1)<
58888X1-K-2ELSEX1=K+32ELSE8888
858 IFX1<80RX1)580TK8618:999:GOT848ELSE
IF85=1THEN88X=Z/64:ML=MS+58+25+8ND1-TIME
1=58
868 POKE8HC88F,7-M:AD=8H8188+(Y1-13)+51
2+X1:A=USR3(8):RETURN
878 IFA=8888IF8C(8)888888888888=56:ML
=1888:AD=8H8188+(Y1-13)+512+X1:FORI=8T08
I:POKEA+(81-1)32:NEXT:A=USR8(8):X1=21FA:Y
1=17:8OT858
888 RESTOR8928:FORI=8T02:READAS,LOCATE8,
21:PRINTAS:LOCATE8:PRINT"PU8H SPACE":FOR
J=8T01:IFJ=STRIG(81):NEXT
898 LOCATE8,21:PRINTSP(18N(AS1)):PRINT:P
RINTSP(18):FORJ=8T08:J=STRIG(8):NEXTJ-I
IKK+1
908 S88H888=2848+2(FA):FORJ=8T03:AD=58B
(1):8888798:NEXT:SOUND18-8
918 FAF=1:AD=8H8188+2848+2(FA):POKE8HC
888-883F(8USR3(8)):RETURN
928 DATA 88FA8AIR,##8,8888,5,28785,
938 SOUND7,8811888:SOUND4,12:SOUND5,8:5
88818-15
948 LOCATE16,5:IF8C(8)888888888888"QUEEN"TAB
(25)ELSELOCATE16(8)TAB(25)
958 LOCATE16,7:PRINTUSING"LI8E####"ML

```

次ページへ続く



◆当選発表◆
 ●当選発表ソフトは、パソコンで遊ぶためのソフトです。パソコンで遊ぶには、まずパソコンのハードウェアを確認し、その後にソフトをインストールする必要があります。また、遊ぶには、インターネットに接続する必要があります。詳しくは、当選発表ソフトのホームページをご覧ください。

MAXの音楽とサウンド



解説	よっちゃん
プログラム	ちぜ

PLAYしてみればわかるMML(中編)

今回はPLAY文を使った音楽のミニコンサートです。セッション4のタイトルを「PLAYしてみればわかるMML(前編)」としてしまったので、わざがかり上、今回はその中編というようにしてみました。

1. TECHNO

では、さっそく実際の紹介。テクノポップ調のロティエを作ってみました。10行のSOUND文でPSGのミキサーを指定、2行でPLAY文の初期設定を

行い、3行で演奏。4行でループにしているので、CTRL+STOPで止めない限りずっと繰り返すようになっています。ミキサーとエンベロープをどう設定するかがポイントなので、研究してほしい。

```

10 SOUND 7,48
20 PLAY "58H988","58","58"
30 PLAY "02VB0V15CV8CV15CV8CC00","07L4F+
F+F+F+F+F+F","0558L0E0R0F+0R4AGF+EF+0G0V14
G+0A+07D"
40 GOTO 30
    
```

2. CHINA

2行のSOUND文でチャンネルA、B、CのトーンをONにし、チャンネルA、Bはノイズ

もONにしている。3行ではエンベロープをノコギリ波にし、エンベロープ初期値を少し速めに設定している。音がプツプツと鳴るはこのせいで。

```

10 SOUND 7,32
20 PLAY "58H888","88","58"
30 PLAY "03V1L1AC8V3C88CV78CV98CV118CV13
CV158C","06L16AAAAGR160R16E16E16E16E","0
7L1600DCR16CR1606AR16AR1607C"
40 GOTO 30
    
```

3. ROCK

ちょっと古いタイプのハードロックふう前奏パターン。チャンネルBとノイズ、トーン

をONにしているが、B、CはV音程を使っているのでエンベロープがかかるのはチャンネルAのみ。ピリオドを使っているせいではリズムがタラシれている。

```

10 SOUND 7,8
20 PLAY "59H2988","V12","V12"
30 PLAY "01L8AAAAA8AAAAA8AAAAA8AAAAA8AAAA
AAAA","02L4A03CD,02A03CL8E~L2DL402A03CD
~CL202A","L405E6A,EG188~L2AL4E6A,6L2E"
40 GOTO 30
    
```

4. HIMITSU

これもどこかで聞いたような曲のイントロ。チャンネルAのノイズをONにして、ベースとスニアの音をいっしょに出して

いる。本音のような感じの音は、チャンネルB、Cと同じ演奏データの音程の違ったものを入れ、Eオクターブ高くしてあるチャンネルBにだけエンベロープをかけることで出している。

```

10 SOUND 7,48
20 PLAY "59H1818","59","V9"
30 PLAY "03L4CR404CR403CR404CR4","06L888
807E06AR807ER8068R807E05B888A-AB~","04L8
8R805E04AR805E804~8R805E04~8AR8A-AB~"
40 GOTO 30
    
```

5. ENO

フワッと音が出てくる不思議な感じ。エンベロープの形と周期の設定に注目してほしい。E

ンベロープによってチャンネルごとのスピード感が違ってしまふので、チャンネルAだけテンポを遅くし、ループの切り目が目立たないようにしている。

```

10 SOUND 7,56
20 PLAY "T116513M6288","T128513","T12851
3"
30 PLAY "L404CR4CR4CR4CR4CR4","RRL26666
GGR","04RRRRRL2BBA05D"
40 GOTO 30
    
```

6. BACH

バッハふうの曲。チャンネルAだけエンベロープをかけず、3行の独立を変えて異域で聴か

く変えてみる。余談だが、クラシックの名曲でもバロック調の曲はPB/Eにこくにくあうので、いろいろと挑戦してみてもおもしろいだろう。

```

10 SOUND 7,56
20 PLAY "59H1958","59","59"
30 PLAY "04D0DFEFGGFFAAGGEE","V1207L12AG
AGFGAGAGFGAGAB-AB-AB-AGAGFGFEFEDEFEFEFG
GAGAB-AGAG","06L88EFGFGFEFEFGAGFGFGAB-A
GFFAGFFFGFE"
40 GOTO 30
    
```



選考者発表

※2月号のプレイベント「音楽の天才」(1/24)に引き続き、2月号の「MAX」でも「選考者発表」のコーナーを設け、読者のみなさんに「MAX」の魅力を伝える。2月号の「MAX」でも「選考者発表」のコーナーを設け、読者のみなさんに「MAX」の魅力を伝える。2月号の「MAX」でも「選考者発表」のコーナーを設け、読者のみなさんに「MAX」の魅力を伝える。

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

情報募集

ひさしふりの『大戦略』は戦略ものではなくてディスク版のメンテナンスほの情報。もう1本の『信長の野望 全・国・版』は、メガROM版よりもむしろかしのディスク版の情報。最初の1年で一気に轉向に出る戦略だ!

■募集内容 / 千石の編み出した戦略や戦術、ちょっと見違わりのプレイなど、MSX/MSX2系のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望(全・国・版)、大戦略など)の情報を大募集/■募集方法 / 市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集室で実験できるように、データは詳しく正確に/■送り先 / 〒115 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください!

大戦略ディスク版

セーブされているゲームのマップデータをマップデータにする
千原典 ぶった

新作マップのプレイ法

- 「大戦略ディスク版」には新作マップがゲームデータとしてつぎの13枚が入っています。
- ① ENGLAND WAR(イングランド・ウォー)
 - ② WAR IN THE EAST(ウォー・イン・ジ・イースト)
 - ③ WAR AND PEACE(ウォー・アンド・ピース)
 - ④ BATTLE OF CHINA(バトル・オブ・チャイナ)
 - ⑤ CANYON WAR(キャニオン・ウォー)
 - ⑥ 65 RIVER WAR(ファイブ

- リバー・ウォー)
- ⑦ INDIA OCEAN WAR(インドシア・オーシャン・ウォー)
- ⑧ MARAYA TIGER(マレイヤ・タイガー)
- ⑨ TINY ISLAND(タイニー・アイランド)
- ⑩ ROTARY ROCKET(ロターリー・ロケット)
- ⑪ SHUTOKO WARS(首都圏ウォーズ)
- ⑫ AIRLINE PANIC(エアライン・パニック)
- ⑬ ACROSS EDGAWA(アクロス・エドガワ)



①「大戦略ディスク版」の新作マップはゲームデータとして1枚入っています

- 新作マップはゲームロードするだけでプレイできます。具体的には、
- ① Game Startを選んだ後、△を指す
 - ② Game Loadを選ぶ
 - ③ ゲームディスクからデータを読むように、ディスクを挿入



④ ディスクコピーソフトも必要



⑤ ディスクをフォーマットする



⑥ マップデータをすべてコピー



⑦ ゲームデータも全部コピーする



⑧ これがデータ転送プログラム。正確に行きこみディスクにセーブする



■12月発売ソフトセンター編集者、アキコ(編集室・制作担当)、東海(編集室・制作担当)、津島(編集室・制作担当)、藤田(編集室・制作担当)、「FAN STRATEGY」編集室 共同編集者 千原典(編集室・制作担当)、千原ぶた(編集室・制作担当)、「ユーザーアンケート」編集室 共同編集者 千原典(編集室・制作担当)

→ 次ページへ

える指示がたまたまディスクを入れ換えない
②関係のない名前の個人だリストがあるので、そのなかから1つを選んでロードする
のようにすれば新作マップがプレイできます。

新作マップの問題点

ただし、ゲームロードというだけあって、ふつうにマップをロードしてからプレイするのが正しい。国に名前を付けたりMONEYを覚えたりはできません。プレイヤーの受け持つ国は始まったときにサブメニューのプレイヤーチェンジで変更られますが、いつでもMONEYの0のブルー個対レッド国の戦いになります。

プログラムで問題解消

そこで、ゲームとしてプレイされているゲームデータからマップのデータだけを分離させ、ふつうのマップデータとして覚えるようにするプログラムを作ってみました。図ページの右下にある画面写真のリストがそのプログラムです。使い方は、①打ちこんで、打ち間違いないかよく確かめたらディスクにセーブする
②大戦略のディスクユーティリティを使ってブランクディスクをフォーマットする
③オリジナルのマップデータを

すべてコピーする

④オリジナルのゲームデータをすべてコピーする

⑤大戦略のディスクを置いてからリセットボタンを押してディスクのBASICにする
⑥打ちこんでいたプログラムをロードする

⑦⑧から出て作ったディスクをドライブAにセットしてからRUNする

⑨ゲームデータをマップデータにする作業が抱えることに、マークがひとつずつ表示される(マークひとつにつき国名が何個かかります)

⑩マークが3個表示されてから、OKがでたら出来上がり

プログラムも除くので、1時間前後あれば新作マップがすべてマップデータになります(マップをロードするとき、マップ番号の14~15にはいつものマップが入っています)

これでマップエディタにロードして少し設定を変えたり、プレイするとき画面に名前を付けたり、難易度に応じてMONEYを自由に設定したりできます。ちなみに、ユーザーズマニュアルの67ページに、「新作マップ

のデータが入っているところに誤ってゲーム途中でセーブすると、データがゲーム途中のもの書き換えられてしまうため、二度と最初からプレイできなくなる」と書かれていますが、間違えてゲーム途中でセーブしてしまったりゲームデータでも、このプログラムを使えば始めからプレイできるようになります。
——編集長より、データ分割プログラムは使い方を誤るとアィ

スクを壊してしまいます。使うときは、かならずコピーしたディスクを使ってください。本誌のゲームディスクをセットしてプログラムを実行すると、ふつうのマップのほうで壊れてしまいます。誤って壊してしまうと、Mファンの97年7月1月号に掲載されたマップなどを参考にしたりマップエディタで作らないとなりません。くれぐれも注意してください。

オリジナルマップ募集の途中経過

本誌12月号で募集した「大戦略オリジナルマップ」の応募状況を報告します。この本を作っている12月8日現在(締め切りは12月20日)でなんと12枚以上、3つだけ大部門別の分類も、デザイン部門が3枚、バランス部門が6枚、シミュレーション部門が1枚くらいです。ひとりで2枚以上デザインされている方も多く(いまだところ最高1枚)、選

られてきたマップをマップエディタに打ちこむのが「苦の苦も通りたい」という状態です。

手書きマップを見ただけで「あゝ、と思うようなマップがほとんどなく、力不足がうかがわれているため(うまいしおもしろいところ、予備どころ3月号で発表すべく、大急ぎでオリジナルマップのテストプレイもはじめて、



①1ペーリのプログラムをRUNすると、ゲームデータとマップデータを分離させ始めるときにマークをひとつずつ表示する。成功すると写真のようにマークが1個減ってから0になり、0と表示される。いくらか減るとマークがひとつも表示されなかったり、エラーが出たときは打ち間違っているのリストを見直すこと



②この新作マップがマップエディタでロード可能に、ために1枚ロードしてある



③ロードマップで読みこめる。国に名前を付けたり、MONEYの設定を変えたりできる



④これはMファン編集室で作ったマップに、ブルー国を少しだけ増やすことはいけませんか?



⑤このマップは少し難しくめにデザインされている。MONEYは10でプレイしてみても?

ある日の午後 「A1クラブ」を のぞいてみた

12月4日からスタートした「A1クラブ」も、あっという間に1か月がたった。もう、体験してくれたかな? 「A1クラブ」は12月号の付録ですこしおられたけど、全体の模様は「裏」になっている。いまだメニューは番号選択だったけどそれを実用でマップ上を歩いて(カーソルを動かす)建物に入るというやり方になっている。M3X専用の通信でしが実用ではないグラフィック画面を運用しているからである。

さてさて、右の写真を見てほしい。左上から、実際に「A1クラブ」にアクセスした画面なんだ。ちなみに現在では「A1クラブ」には日付の欄物があるて、①リンクスのビル(案内、意見の受付)②インフォメーションハウス(クラブ内のイベント情報)③A1クラブフォーラム(読者の意見文章の欄)④クラシック喫茶コンチェルト(しっとりとした



①まず、ID(会員番号)を入力。そして、暗証番号を入力する

②読み取る(右)各チャットハウス(リアルタイムの会話をを楽しむ)などなど、その他の会話はまだは建設中。また来月紹介しましょう。

そんなわけで、アシュギーネを題材にしたクイズ(問題)を募集しています。これは「A1クラブ」の世界観からウルトラクイズに使うもの。左ページの応募券をつけて(〒100東京都千代田区1-10-7)T1 MFMIX・FAN編集部/リンクス係まで送ってほしい。採用した人にはテレカなどをプレゼント。よろしく!



「A1クラブ」
にアクセス!

③いよいよ「A1クラブ」のアクセスポイントに電話をかける。ここでリンクスに接続することになる!

④リンクスの入口。8番に「A1クラブ」がある。ここでも入力すると、自動的に「A1クラブ」へ入る



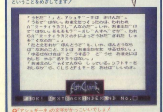
[F1]OK!
[F3]BACK
[F5]END

●おき、ひた、い、おまのこまは、け、ん、さ、い、つ、こ、う、と、で、ま、す。

「アシュギーネ」の



下の写真がゲーム「アシュギーネ」を題材としたクイズ。「A1クラブ」のこのコーナーではゲームの実際の攻略のヒントをうまく(小技)もりこんで、読んでおもしろくてタメになる、ということをめざしています!



⑤とうとう「A1クラブ」に到着! 左下の建物のがめさすチャットハウスに、質問をかけること〜

⑥3番にあるのがチャット。ここを選んで、チャットに接続! 指をばくして、しばし待つのだ



⑦1番に何人もの入力するからメッセージがドブウキップ。上の3つがチャット画面。下の自分の入力画面

「アシュギーネ」の攻略をぜひ読んでほしい!



当選者: 12月号・13月号の当選者。12月号の当選者は「アシュギーネ」の攻略をぜひ読んでほしい!

TVフィルター
FSII
エフ エス ツー

新発売

50%OFF



大好評! 半額キャンペーン実施中!!
付けたその時から目が楽になる。7日間無料使用OK!

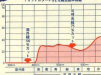
テレビゲームから目を守る

※小売店の皆様へ
すこい売れ行き! 販売店募集中!!
お問合せは、06-303-4152まで

全国で大好評!! 目が楽だ! 目が疲れない!
いつもマイコンを長時間ぐらいやっていると目がしょぼしょぼしたり、プログラムの文字が二重になったり、頭がぼーっとしたりして苦勞していたんですけど、フィルターがといて、さっそく、ためしてみたところ、2、3時間ディスプレイを見ていても、まったくへいまでプログラム作りがすすみます。2、3時間どころか、ぼくは5時間以上プログラム作りをやっていました。たいへん利用価値があるなあと感じました。
成卓 岸不破 敬典 井町 北村 賢宏 くん、おたよりありがとうございます。



TVフィルターFSIIによる光線透過率の比較



※価格は、消費税を考慮した価格になります。

TVフィルターFSII

- 目に有害な紫外線を画面から100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- 近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- キラキラやチラツキをおさえた色の美しい鮮明画像
- TVフィルターFSIIは脱着ワンタッチ!

型名	F1415	F1617	F1819	F2021
材質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
外形寸法 (mm)	270×330	310×370	350×420	380×470
サイズ	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
価格	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

(送料400円は別途いただきます。)

商品到着後、7日以内なら返品できます。返品料は申し込み書費用とさせていただきます。

お申し込みは今すぐ、
おハガキか
お電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSII
を申し込みます
お送りください。
※送料は別途です。
・住所
・氏名
・年齢
・電話番号

〒577
大阪府東大阪市柏田西1-9-15
サンクレスト

電話で

よこに
06-303-4152
(株)サンクレスト

【受付時間】
平日 午前9時～午後7時
日曜日 午前9時～午後6時

●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

ソフト70本 プレゼント付!

読者アンケート

「MSX FAN」では読者のみなさんに、より充実した内容を提供するべく、以下のアンケートを実施しています。ご回答は必ず右のとじこみ封筒をご利用ください。

回答していただいた方の中から最優秀者様(各ソフト5名)に1か月分を贈り出したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。抽籤切りは1月31日必着。当選者の発表は1月8日発売の本誌4月号の欄外でおこないます。

■アンケート

- あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を見て記入して下さい。2台以上持っている場合は複数回答の大きいほうを記入してください。
- ①MSX (RAM64K)
- ②MSX (RAM128K)
- ③MSX (RAM256K)
- ④MSX (RAM512K)
- ⑤MSX2 (VRAM512K)
- ⑥MSX2 (VRAM128K)
- ⑦MSX2 (VRAM256K)
- ⑧MSX2 (VRAM512K)
- ⑨その他(具体的に記入してください)
- 上の質問の答えが①～⑥の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。
- ⑩もうすぐ買う予定
- ⑪いずれ買いたいと思う
- ⑫買わない
- ⑬その周辺機器で持っているものはどれですか。持っているものは全部丸をつけてください。
- ⑭ジョイスティック
- ⑮ディスクドライブ
- ⑯プリンタ
- ⑰データレコーダ(オーディオ用テープレコーダも活用している場合も含む)
- ⑱アナログRGBディスプレイ
- ⑲モニター
- ⑳その他(具体的に記入してください)
- 送付、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればその理由ですか。⑳の番号で答えてください。
- MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
- ①ゲーム
- ②プログラムミング

- ③パソコン通信
- ④ワープロ
- ⑤CG
- ⑥ビデオ編集
- ⑦コンピュータミュージック
- ⑧ビデオ
- ⑨音楽
- ⑩その他
- 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。
- 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。
- 表1のソフトのなかで、あなた実際にプレイしてみたいと思ったゲームを3つまで番号で答えてください。

- 月号の記事(表2)のうち、おもしろい読みたい(または面白くなった)記事をお3つまで番号で答えてください。
- 月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかつたものをお3つまで番号で答えてください。
- あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
- ①ファミコン
- ②セガマークII
- ③PC88系
- ④PC98系
- ⑤FM7/77系
- ⑥X1系
- ⑦その他(具体的に記入)
- あなたがだんぜん読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート、それぞれソフトの詳細は各誌裏面に4ページに記入してください。それぞれソフトの詳細は各誌裏ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	ソノオト	8	アンドロメダ
2	イース	9	エルクリアード
3	ウォータリア	10	ソフィア
4	少年探偵団	11	西遊記
5	ドラゴンクエスト	12	ドラゴンクエスト
6	アルカディア	13	ハイドライド
7	勇者伝説	14	ハイドライド

表2)今月号の記事

1	表紙	20	MSX NEWS(プロダクション)
2	MSX AT 8000-レコーダ	21	COMING SOON
3	MSX AT 8000-イース	22	MSX NEWS
4	MSX AT 8000-ウォータリア	23	MSX NEWS(プロダクション)
5	FIELD TEST 003		

表3)雑誌

1	MSX FAN	7	MSX FAN
2	MSX FAN	8	MSX FAN
3	コンピュータ	9	コンピュータ
4	コンピュータ	10	コンピュータ
5	コンピュータ	11	コンピュータ
6	MSX FAN	12	MSX FAN
7	MSX FAN	13	MSX FAN
8	MSX FAN	14	MSX FAN
9	MSX FAN	15	MSX FAN
10	MSX FAN	16	MSX FAN
11	MSX FAN	17	MSX FAN
12	MSX FAN	18	MSX FAN
13	MSX FAN	19	MSX FAN
14	MSX FAN	20	MSX FAN
15	MSX FAN	21	MSX FAN
16	MSX FAN	22	MSX FAN
17	MSX FAN	23	MSX FAN
18	MSX FAN	24	MSX FAN
19	MSX FAN	25	MSX FAN

表1)ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アッシュリー	26	三國志	51	ハイドライド
2	アッシュリー	27	ソノオト	52	ハイドライド
3	アッシュリー	28	ソノオト	53	ハイドライド
4	アッシュリー	29	ソノオト	54	ハイドライド
5	アッシュリー	30	ソノオト	55	ハイドライド
6	アッシュリー	31	ソノオト	56	ハイドライド
7	アッシュリー	32	ソノオト	57	ハイドライド
8	アッシュリー	33	ソノオト	58	ハイドライド
9	アッシュリー	34	ソノオト	59	ハイドライド
10	アッシュリー	35	ソノオト	60	ハイドライド
11	アッシュリー	36	ソノオト	61	ハイドライド
12	アッシュリー	37	ソノオト	62	ハイドライド
13	アッシュリー	38	ソノオト	63	ハイドライド
14	アッシュリー	39	ソノオト	64	ハイドライド
15	アッシュリー	40	ソノオト	65	ハイドライド
16	アッシュリー	41	ソノオト	66	ハイドライド
17	アッシュリー	42	ソノオト	67	ハイドライド
18	アッシュリー	43	ソノオト	68	ハイドライド
19	アッシュリー	44	ソノオト	69	ハイドライド
20	アッシュリー	45	ソノオト	70	ハイドライド
21	アッシュリー	46	ソノオト	71	ハイドライド
22	アッシュリー	47	ソノオト	72	ハイドライド
23	アッシュリー	48	ソノオト	73	ハイドライド
24	アッシュリー	49	ソノオト	74	ハイドライド
25	アッシュリー	50	ソノオト	75	ハイドライド



TAITO MSX
ソフトシリーズ
第3弾

MSXオリジナルゲーム

鬼もわり、おもしろぞ。

佐吉の使命は、大家さんたち4人の魂を助けて現世にかえること。そのためには、数々の地獄をクリアして、死神を倒さなければならない。パワーを上げる／お金をためてアイテムを取れ／謎解きのヒントを手に入れろ／謎解きとレベルアップで進行する新感覚のアクションRPG。奇想天外な大冒険へ、さあ、出発だ。

コエックオリジナルベンチャー



新製品 **天国のいとし**™

標準小売価格 ¥5,800 TMS-03 MSX2+ MSX RAMSH VRAM256K以上

MSX2+は386-100MHz程度、MSX2+は386-100MHz程度、MSX2+は386-100MHz程度、MSX2+は386-100MHz程度

チャレンジ!
アシュギーン



復讐の炎
MSX 2 (準規格) 2メガROM
SW-M003 ¥3,500

Programed by AKIRO CADY
Produced by Pan Amusement Production



S-RAMカートリッジでイッキにクリア!
「虚空の牙城」「復讐の炎」

Pan Amusement Cartridge (パナアミューズメントカートリッジ) を使えば、このサイトのMSX-2+互換機で他の何種類も楽しめる。このMSX-2+互換機でプレイし、ゲームをパナアミューズメントS-RAMカートリッジにセーブ。そのデータをもう一台ROMでプレイするMSX-2+などと、

- 設定1のワークスと追加キャラクター(主人公)でプレイできる。
- L1/L2ボタン ● L3/L4ボタン ● 設定2のキー設定が有効
- 設定1でつづいたセーブアイテムも、使うことができます。
- MSX-2+互換機に接続可能なMSX-2+互換機です。



価格 / SW-M001 価格 / 3,500円
OS / MSXゲーム用S-RAMカートリッジ
容量 / 2メガビット
RAM容量 / 512Kbit 発売 / 1990年






最新S-RAMカートリッジ対応ソフト続々登場!!

MSXで遊んで楽しめる「虚空の牙城」「復讐の炎」/ アシュギーン連続小説を、12月より、リンク・ネットワークで10連続続々登場。小説の中には攻略法のヒントが、かくされている。

詳しくは、リンクスまでお問い合わせ下さい。TEL.075-211-3441



theLINKS

TEL.075-211-3441

12月発売 最新S-RAMカートリッジ対応MSX-2+互換機
発売元: パナソニック株式会社 パナソニックセンター
パナソニックセンター

〒405 名古屋市東区東春日町1番地
TEL.0527733770
TEL.0527733771

〒405 名古屋市東区東春日町1番地
TEL.0527733770
TEL.0527733771

うとしていた。徳永五年十月、豊臣氏の使者が、伊賀の里にやってきました。やがて起るであろう全面戦争のために、謀逆を振りぬくべく、豊臣陣営の結束を固め、徳川方の結束を崩す。それが世に与えられた使命だ。こころをシリアーズが消化した。たく新しいマイブームの「心志者」若の行動が全ての鍵になる。



● 伊賀の里エピソード使用による伊賀陣営の死し、自害の演出が15回発生します。

● 政治情勢がわかる全国千代、情報収集のための高見と、上野ネロンの陣中の中、道行陣営のメンバーとして登場する「マートキー」は、この千代にはマイブームの「心志者」の操作は強制です。



● 伊賀の里エピソード使用による伊賀陣営の死し、自害の演出が15回発生します。

16世紀の終わりの幕を、幕末もの歴史いたれ、
 世を騒がせた上田の勢力が、幕府に目を向けていた。むじりには幕より文官の最高位「太閤」
 の位を授けられた豊臣氏。もうひとつは武
 官の最高位「侍軍」の位を授けられた徳川
 氏。大阪に居城を構える豊臣氏、江戸に構
 える徳川氏。ふたつの勢力は、足利國の太
 多たちを襲った全圖戦争へと突入してま



● 田原の「オセロ」モードは、
 マイクとマイクで遊ぶことも、マイクと
 PCのネットワークで遊ぶことも、
 二人で遊ぶことも、一人でも
 ● 田原の「オセロ」モードは、
 マイクとマイクで遊ぶことも、マイクと
 PCのネットワークで遊ぶことも、
 二人で遊ぶことも、一人でも



● 戦いの終わった後のこのフレンド
 リストは、



● 田原の「オセロ」モードは、
 マイクとマイクで遊ぶことも、マイクと
 PCのネットワークで遊ぶことも、
 二人で遊ぶことも、一人でも



● 田原の「オセロ」モードは、
 マイクとマイクで遊ぶことも、マイクと
 PCのネットワークで遊ぶことも、
 二人で遊ぶことも、一人でも

田原と高は歴史中のものです。

MSX2 DISK版(3.5"2DD) ¥7,800

● ジョイスティック対応

君と仲間と一緒に
 楽しい時間を過ごそう
 MSX2-DISK版(3.5"2DD) ¥7,800

ザナドゥ

XANADU



アニメビデオ化決定!!
提携/角川書店・毎日放送



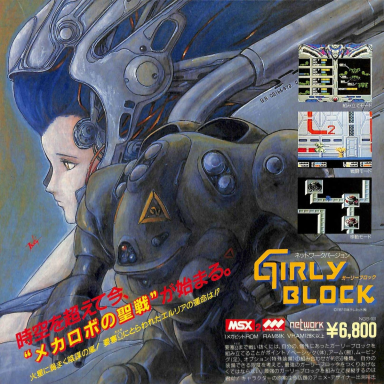
好評
発売中!

ザナドゥ発売の周年記念作品
不可能 MSXROM版完全移植に成功!!
とあって

MSX MSX2/EXTROM'S-RAMBERS/MSX2RAMKIV ¥7,800

ドラゴンスレイヤーII

MSX MSXROM ¥6,800
MSX2 EXTROM ¥6,800



MSX
 時空を超えて今、
“メカロボの聖戦”が始まる。
 火種に養われ、感情の嵐 / 事象にともなわれたエルリアの運命は、



ネットワークバージョン
GIRLY BLOCK
 オーリーブロック
 ORIGINAL

MSX2+ network **¥6,800**
 1XソフトROM RAM5K VRAM15K以上

本書誌までおいしくするには、自分の思いにあったガールリーブロックを組み立てることがポイント。メニュー(4)、アーム(4)、ムービング(2)、オプション(特殊装備)の組み合わせが創造の極み。自分の想像できる程度を考えて、最後のガールリーブロックをつくりあげなくてはならない。最後のガールリーブロックを組み立てて使用する4種のアキバキャラクターの衣装は、各誌員のアニメ・デザイナーが制作した。

あの“ダイレス”がネットワーク機能を搭載して
 メガROMで新登場!!

(DIRES)
 MSX2+ network
 1XソフトROM RAM5K
 VRAM15K以上
 ネットワークバージョン
¥6,800
 MSX2+ network
 1XソフトROM RAM5K
 VRAM15K以上
 ネットワークバージョン
¥6,800



DAIWA
 MSX2+ network
 ネットワークバージョン NDS-800
セット価格 ¥19,800
 (NDS4)シリーズの
 完全オンライン型。豊富な種類と2000円から
 はじめ、豊富な200円プレーヤー3000
 レーションゲーム。



究極の“ネットワーク”
 シミュレーションウォーゲーム

THE LINKS
 THE LINKS株式会社
 〒104 東京都中央区
 丸の内南2-7-4
 3F TEL:03-5561-3441
 FAX:03-5561-3442

時空オリジナル・アニメーション
平野俊弘監督作品

長き眠りより目覚めし
宿命の魔物が繰り広げる
地、割り、空、裂く究極の死闘!!

大魔獣降臨



大魔獣降臨

イラスト 高橋義之

ほか12

ほか

鋼の鬼

レーザーディスク
1月25日発売

98LX-11
標準ディスク / CAV
ピスタサイズ
ステレオHIFI
カラー部分
880円

ただいま
予約受付中



1/24の絶賛発売中

ピスタサイズ
ステレオHIFI
カラー部分
880円
VHS
1780円+14
税別
1790円+14
税別
各1800円

SALE
OF
RENTAL

監製 平野俊弘 原案・脚本 倉河寛 キャラクターデザイン・作画監督 高田裕之 ノゾケデザイン・作画監督 大塚健一
製作 達磨舎 制作 AIC

販売元 達磨舎 制作協力 達磨ジャパン 販売元 達磨コミュニケーションズ(株)03(3)819(4) ©達磨舎

HACKER

世界の危機を救う第3のスパイ!

侵入

巨大企業のメイン・コンピュータに偶然、侵入し
その陰謀を知ってしまったハッカー。
ミステリアスな推理小説とパソコン・ネットワークの興奮が
現実的に迫ってくる……
世界の危機を救う第3のスパイ、ハッカー。それは、あなた自身だ!

★この「ハッカー」は魔法ではありません。
★この「ハッカー」は魔法ではなく、リアルタイムにあなたが紹介されます。



2/5発売

■ PC-8801mkIISRシリーズ
M68/R/5519 ¥6,800
AW/M6X2
R58/Y/5519 ¥5,800

MSX2+からノリノリ果し状



忍者くん、お命、頂たい!!

我々は最強の妖怪軍団だ。半ナ
マズや大ガイコウ、デルマなど独
者ばかりだ。

修行で身につけた必殺技や魔法

などに簡単にはやられはしない。
どうだ試してみるか。お主が現れ
なければこの日本国は我々の思い
のまま。出てこい!!

いど年寄に勝負せよ!!
七月中旬発売予定

取りつづせるものなら
取りつづしてみる!!

ワシが悪事を働いておるとは笑
よ千万、どこに証があるのだ。
ナニ? 実言だ、ムムム……

またこのゴンビを捜すためにやじ
しかもそれいっつを捜すためにやじ
よく聞け、絶対に実言を免見させ
てはならぬぞ! よいな!!

さあ来いやじきた。まさて帰れ
ると思ふなよ。

十二月十五日発売予定 定価 五千六百円

お宝
Puzzle 道中
MSX2+ 定価 ¥5,600



忍者くん
阿修羅の巻
MSX2+ 定価 ¥5,600



お主の機關を
斬る!

株式会社 H.W.L. 研究所

〒100 東京都千代田区千代田 1-1-1 H.W.L. 研究所

MSX2+はアスキーの登録商標です。

2月号は1月18日発売です!!

テクノポリス

次号ではぜひとも

ソーサリアン

をテッポウデキにプレイしまくりたいV それにテクノポリス恒例の

美少女ゲーム〔 DWAITAN コレクション'88 〕

もやっっちゃうという。

豪華版特大号!

そのほか、ゲームとしては

ハイドライド3

の新しい攻略法情報もあるかもしれないし

ゼリアード&シャロム

もおろそかにはできないし、とやりたいことが多すぎて、困っちゃう

盛りだくさん

の2月号はセツタイに見のがせない

テクノポリ

だぞっつと。

テクノポリス編集部がとことんこだわります。ご愛読ください。

毎月18日発売

¥580円

徳間書店

GAME CRUSADERS ゲーム十字軍



1月号ではウル技ネタを大放出したので、今回はガラッと印象をたてて内容一新、Q&A中心でいってみよう。もちろんウル技ネタもガバガバと書かざるほどあるけど、厳選してこれほどのだけね。読者の新コーナーやコナミゲームのウンチクもあるし、またしても充実しちゃった。



●Q&Aのコーナー●

通り抜け できます

いちばんみんなが悩むところをすどく追求したのでかなり悩んだキミだけ読んでほしい。



●ウル技のコーナー●

ゲーム のぞき穴

いきなりのバグ技登場の影響でなんでもありになっただけでもしろうい(無責任)。

ディーヴァ〜アスラの血流〜

Q クリシュネ・シャークに食って、新型OM砲をもらいたいけど、どうしても食えません。(愛蔵版/平野啓由・13歳)

A 新型OM砲はフリとカンタンに手に入る。読者からの報告が入ってるので紹介

しておこう。
新型OM砲を手に入れるには、まず道場に5つ道標を作り、いっせいに地盤の感覚にそれらを集結させるだけでOKなのだ。(長尾隆/中村隆典・7歳)
※、とりあえずこの後で新型OM砲をもらっておめい!



Q ヒーロー、ヤツとの闘いで新型OM砲を手に入れたのに、こいつは42ワツで、デブスターにもつ道標を集めたんだけどね。

Q ナーセティア双塔星の軌跡の闘いがたがむかひありません。どうしたらいいですか? (御手具/藤原時英・7歳)

A へえ、始めに反撃してくれてるんだ。まず、砲台の感覚を完全に覚えておこう。こうすれば、シヴァ・ムドラは、そこに置いておくれのんだ。ただし、ある程度の軌跡を覚えるにしておいて、ある月に砲台を制圧しないと、ナーセティアとの軌跡は開かないんだ。

Q 軌跡を開いたのですが、どうやってもシヴァ・ムドラに逃げられてしまいます。新型OM砲も、ガンマも持っているのですが。

A (千原隆/久保理・12歳) ガンマ3つていうのは、普通に同じなんだよね。

がんばれゴエモン/からくり道中

あの業界からの乱入が、グチャメチャ画面登場

「ちぬきたらしゆえ」というキーワードでへんな道に行ける。なぜかボーズがかかっているのでSTOPキーを押すと、ゴエモンがいきなり死んでしまう。これをくり返すとゲームオーバーになるので今度はさっさとスタートさせると、謎のカートリッジをスロット2に差したときの画面があらわれるぞ。

(園山隆/中目公俊・12歳)

あんこ?は?
ちぬきたらしゆえ

このゲームは、ゴエモンとからくり道中という2つのゲームが収録されている。このうち、からくり道中は、ゴエモンとからくり道中という2つのゲームが収録されている。このうち、からくり道中は、ゴエモンとからくり道中という2つのゲームが収録されている。



このゲームは、ゴエモンとからくり道中という2つのゲームが収録されている。このうち、からくり道中は、ゴエモンとからくり道中という2つのゲームが収録されている。



これはヒントというよりは、そのもののズバリですね。あとはユーザーが部屋を制圧すれば、オンライ

この写真をよく見てほしい。この写真の中にはヒントがゴロゴロ散らばっているんだら、まあ、ガンバってみてね



ままがまな丸も部屋を制圧してやっとなんかここでまきつけた。悪えば高い部屋であった……



これがディーブの各レナリオの主人公たちだ。完全無料でこいつが見れるんだぜっ!

自動率に原曲をそのまま入れても差はない。ガソリンに複製しなくちゃだめだよな。つまり、どういふことかわかったかな?



これ以上は、中二自身で考えよう。これさえわかれば、完全無料に大きく遊ぶことになる。届くまでバンガロー(泣い)。

ハブルボブル

ハブルボブルの真のエンディングが、どうしても見ることができません。どうしても見られますか。

(飯本真一/寺内隆紀・14歳)
この手のハガキが最近増えてきたな。中二の面白、おそらく最終面でコンティニュー

ーしまくったんじゃないかな? あるいは、バブルンだけで100%クリアしようとしたかのどっちかだろうな。

でも、1月号の付録の無敵技を使えば、簡単に真のエンディングにお目にかかることができるんだよね。



雀 聖

またしても雀聖登場。しかもフォロワーつき?

1月号の雀聖の2つ目の技は、アルカノイドのコントローラーやマジックキーはいりません。「研究」でゲームをしてるといい



つてもBGCとBSELECTキーを押せば押さえます。(千賀真一/高橋博一・12歳)

合コン。そのかわりアレンジモードで遊べるめずらしいことを見せちゃうからカンベン。



F-1スピリット

感動のエンディングだけが見たいって人に

「MITAIYOENDEMO」(見たいはエンドデモ)とパスワードを入力しよう。すると、いきなりエンディングが始まるのだ。

(藤原真一/吉野川三郎・12歳)
中継機白位入賞記念のトンでもない技なのだ。F1第15戦、日本GPで、立



こんなレーザーも、こんなマキはでっかいと思う。届にそれて、そのまま直進すると、床が立体交通の上に出てきて、落ちたところまでクラッシュするのさっ!



GAME CROSS READERS ゲーム十字軍

Q 戦士の神威で青の宝珠を落とそうとしたらジャガー様が平地になってしまいました。どうしたらいいのでしょうか。

A 前に進んだりしたらやらせてしまう。青の宝珠を取るにはジャガーをもっとおりの像に置きなればいけない。主人公がある状態にして、壁のどれかを見るときの方法についての



Q 敵のまを倒ったあとにこういふようになるに動かない

Q カラコロに刃があることに気づきましたが、1階の台座が何の役割もなくなりました。いいのでしょうか。



Q これをスタート直後にやってみようと思いましたが

リバイバー

Q どうやっても他の町に移動できません。どうやったらいいのでしょうか。

A おっとった、こいつは困った質問だねえ。フビスタークに、あるものを見ればそれでOKなんだけどなあ。ついでに、ラビスタークは道の端は崩れてくれないんだ。あ、そうそう。ラビスタークと怪物を遊ばないようにな。

Q 怪物と戦うと、どうしても死んでしまいます。どうやったら勝てますか?

A これはアクションゲームじゃなくってアドベンチ

ントが面白いあるんだ。ある状態では主人公を自分にするって、神聖なモノを失くすことになる。これにはいろいろアイテムが必要なんだ。高層の壁とかスライムでさばさばなコマンドを調して、さくってあろう。ボロボロと首をたててアイテムが降ると首がかるはずだ。アイテムを見つけたら必ずどんなことを使えそうか、売ったり埋したりできないが、調べてみよう。また、ジャガー像に戻す前にもすることがある。ジャガーは時間によっていなくなる時があるので、そのときにジャガーのいなくなったところを調べてみよう。重要なものが見つかるぞ。

A 1階の台座を動かすと、2階への階段が出現するわけだけど、いじり動かしてしまったりもうリセットするしかない。1階の台座は何かで盗み取ってから動かそう。このようにこのゲームでは知らないものにまっしぐらに近づくと、危を付けよう。はまりそうだな、と思ったときにはセーブしてから行動するか、十字軍に相談しよう。

ャーゲームなんだけどなあ。戦って必ず勝てるってえもんじゃねえんだ。ほ、強いて挙げれば、戦う前には、よく見て、よく調べて、体調を整えておきましょうってことだね。あ、そうそう、負いすぎるってゲームオーバーになっちゃうからほどほどにな。



Q であるある、とやったら、てあるある、だって、強いの

Q コートバリアンを仲間に加えたいのですが、見つかりません。彼はどこにいるのですか。



Q 敵が部屋の奥に、コートバリアンくんです。ゴツゴツもしてさからって、逃げろってだよ

A 彼はアイドラーの街の、とある場所にいる。おっと、これじゃおヒントにならないか。てなわけです。ヒントをどう使うか考えよう。1つね、彼は、どっでもお酒が好きなんだ。だってこれは、どこに行けばいいかわかったよな。それともう1つ。キーを1つが買っておこう。おっと、間違えて、普通のキーを買いしめても、ダメだよ。

ラフェール

Q カンヌで、証書者らしい人に会ったのですが、どうしてまともにも話さずか

さません。どうしてですか? 原因は2つ考えられる。A 原因は2つ考えられる。A 原因は2つ考えられる。



Q 改めて、証書者はどこにいるでしょう。おかつた人には、なんにも話さないでか

Q ハンブルグの空港で、ヤン・マレーに会えませんが、誰かに空港にいるはずなのですが。変だなあ?

A ヤン・マレーが空港にいる、という情報も聞いたとき、他には何か聞かなかったかな? 例えば、近所後の飛行機で出発するとか、このゲームはほかの場所に移ると、近所経過するのは知っているはず。つまり、寄り道してないで、まっすぐ空港にいきたいってことだね。空港で必ずくみつかるとは



Q 空港ってのは、フリとゴチャゴチャしてたらみんなのが、ちゃんとヤン・マレーに会えました

たね。空港で必ずくみつかるとは

ENTREPRENEUR NEWS

これが究極のシューティングゲームになるか!

沙羅曼蛇

© KONAMI 1987 TM



筐体	MSX	
対応機種	MSX	MSX2
RAM	16K	
テープ機能	無	
価格	8,800円	

グラ2の続編? またしてもハテナデモ

「グラディウス2」で好評だったデモがさらに面白がかって登場だ。

もうすでにおなじみとなった伏い青色の出るSCCサウンド。しかも今回はノリのい

い曲にのって、セリフが出てくれば、口が動いたり、飛行機がいきなり飛んできて動くなど、アニメーションが使われている。意力のあるデモにぜひとも注目したいゾ!

EMERGENCY

「おえへおえへ」と緊急事態発生の警報が鳴り響き、緊急した状況が基地へと響いてきたゾ!



プレイヤー1は最新型宇宙ファイター「サーベルタイガー」を選択するイージーロック



最新型宇宙ファイターの色相が黄色のカラーによって前と後と違ってきている。この危機を乗り越えて撃つことができるのであろうか!



プレイヤー2は同じく「スラッシュター」を選択するソフウェアロック



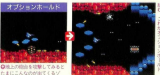
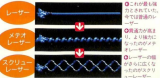
スクリーン

これがウリ? パワーアップアイテム

シューティングゲームのおもしろさはどんなふうにも機能がパワーアップするのにかかっているね。MSX版「沙羅曼蛇」のパワーアップは前作「グラディウス2」よりも一段とグレードアップされたゾ。

たとえばだんだん広がっていった広範囲の敵をやっつけるリップレーザーはなかなか

か強力。また、オプションは最大4つまで装着可能だ。さらに、特殊なカプセルを集めると、地表に沿って動くミサイルであるホークウインドや自動的に敵をねらうホームギングミサイル、ドリル状で貫通力の強いメテオレーザー、幅の広いスクリュューレーザーなどが使えるようになる。



地上の地形を攻撃してみると、たまにこんなのが出てくるゾ

※「沙羅曼蛇」は、かつてはMSX2+専用ゲームだったが、「MSX2+」を発売したMSX2+に移植された。

ステージだけマップをすべて見せる

シューティングゲームといったら、縦か横どちらかをずっとスクロールしていくものなんだ

けど、「沙羅星転」は縦と横両方のスクロールをするシューティングゲームだ。

え？ そんなのもう常識だっけ？ でも、突然スクロールの方向が変わることがある

というのどうかな？

ちょっとわかりにくいので、どういうことなのか説明すると、たとえ「ステージ1」では横スクロールなんだけど途中で縦スクロールしてしまえば、縦どころか地形のワナまで気をつけないといけないのだ。

始めのうちに赤いカプセルをたくさん取っておかなくちゃ

びよんと伸びてくる触手がコワイ

ここで突然タテスクロールに。じわじわと下に行きます。

ステージを好きな順に攻略できるのだ

今は「マルチ」とつくものが大はやり。でも、今までのマルチといったらほとんどがマルチエンディングだった。

ところが、ついにマルチステージ構成というものが出たのだ。どのようなものが

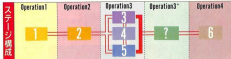
という、Operation(作戦)3(下の図参照)で3、4、5のステージが思うままに選択できるわけだ。でも、順番が選択できるだけで結局は全ステージを回らなければ先へは進めないよ。

また、ある条件を満たさないと「ア」というステージは飛ばされステージBに行ってしまう。

では、全ステージのハイライトシーンを覚えてみよう。ステージ「ア」は秘密が

またまた触手が

ステージセレクトシーン



1. 惑星ラティス



2. アステロイド・ベルト



3. 惑星アイネアス



4. 惑星ラウイニア



5. 惑星キルク



6. 惑星オテュッセウス

超強力! 新鮮なボスキャラ全員集合



1 ゲーム機ですてにおなじみのゴーレムです。どうも手の動きがおもしろくなってきます。目が出てからでない攻撃できない。



2 これもゲーム機と物にボスキャラの目がかわいてきています。ここまではボスキャラといってもまあまあのおそろしさ。



3 ぜんぜん動かず、攻撃もたいしたことないので味方だと思ったらめっちゃくちゃ大きいのが出てきた。えーん、こんなのもありかよ! しかも顔に突っ込んでくるなんて!

4 立派なボスキャラおんパレードです。

5 このボスキャラも超彩色で

すね。しかもデカイデカイ。ステージによっては2つも倒さなければいけないよ。



6 この、演説っぽいのでプレッシャーがたまるとなるとなると、実はコレ、テテ2面があるんだ。



7 やっぱり最後のボスはコイツか、と思ったら最後の最後で、ドーンと別荘の特別機種のプレゼント。えーん、こんなやつなんか知らないヨ



牙の攻撃がキビシイ

このへんはとってませまくてタイヘン

エンディングでキミを待っているものは

新しい編みか来て、やっとエンディングに……と、と思ったら、悪魔ラティスを放つためのリークシステムが破壊され、いきなりヴェノムが…



これは、バッドエンディング。悪魔ラティスを放つためには、あるカートリッジをスロット2に差してゲームを始めるみたいいけないらしいが…

悪魔ラティス、カートリッジを2枚、20枚…
おまをで破滅のようなセリフで暴を閉じても

またタテスクロール

壁を壊して進むしかない

ボスです

ファミコン

Dragon Buster

ドラゴンバスター

ファミコン他機種
パソコンに続いての移植

ナムコ
03-756-7951
発売中

媒体	ROM
対応機種	MSX、ファミコン
VRAM	128K
セーブ機能	コイン投入のみ
価格	5,800円

元祖ドラゴン退治アクションゲーム

ローレンス王国という世界でもっとも美しい国に、クロービスという若者がいた。彼は、正義感が強いせいかケンカがたえず、父親に罰当せられて放浪の旅に出た。そのころ、神の国を盗取された邪悪なドラゴンが、人間の世界を支配

しようとして、ローレンス王国の王女セリアを人質として連れさり、王の座を要求した。セリアに思いをよせていたクロービスは、打倒ドラゴンを決意するのだ。という設定をおぼえておけば盛りあがるに違いない。



めでたくドラゴンを倒してセリアと会ったところ、話を聞いていれば感動も大きいぞ!

進めば進むほどマップが複雑になる

最終目的のドラゴンはステージ4にいる。そこに行くには当然ほかのアツのステージをクリアしなければいけないけど、なぜかそれぞれのステージにもドラゴンがいて、そいつらをやっつければクリアということになる。

ゲームを始めるとマップモ

ードになる。それぞれの島のドラゴンがいる、ドラゴン山までの道が表示されるわけだ。スタート地点からドラゴン山までのあいだには、いくつかの洞窟があり、とおり道も何とありかある。ステージが進むに連れて洞窟の数が増え、とおり道も多くなるのだ。



①スタート1は単純だ



②ステージを進めるととりにくく複雑だし2段階分

クロービスには得意技が3つある

あつうにジャンプしたり、剣をふりまわしたりする以外に、できることが3つある。おぼえておこう。

カブト割り



①ジャンプしながら下を歩くと、カンタンで有効

崖道割り



②2段ジャンプして下を歩くと、七ツかしい

2段ジャンプ



③ジャンプしても途中でもう一度ジャンプする。タイミングが微妙だし、確率的に当たるはず

12種類のアイテムを存分に使う

この12種類のアイテムのほかに、秘密のアイテムもある。

- ①薬びん、ハイタラディン1匹のみ回復
- ②薬草、薬びんよりも回復力が強い
- ③日記帳、1つにつき1回コンティニューできる
- ④スカーフ・スワード、剣の力が倍増
- ⑤ドラゴン、地圖が記されて超に大きなダメージ
- ⑥宝珠、洞窟から抜け出してマップへ戻る

- ⑦宝珠、経験値(たまるとはくくなるもの)が増加
- ⑧シールド、ダメージを半減してくれる
- ⑨たま、マップ上の門を通過できる
- ⑩ステロール、ファイアボールを1発撃てる
- ⑪ランプ、火柱を発する威力も魔法を使う
- ⑫コップ、一定の時間強制になれる

ステージ1を例にゲーム進行を見る

ここは3つ洞窟がある。墓地はとわらなければいけないが、鐘乳山と廃墟はどちらかを、とわればい。洞窟によって、むすかしさや出現するアイテムが違うので、通過地点の選択はかなり攻略上のポイントになる。マップ上の洞窟とクロー

ビスが異なる洞窟モードになる。画面の例として、墓地のマップを載せた。ところどころにルームガーダーがいる部屋がある。そこはルームガーダーを倒さないかぎり出られないかわりに、アイテムが出現する。1か所だけ出口があり、そこから出る洞窟を抜け出したことになる。

ステージ1全体図



洞窟と墓地をとおった。あとはドラゴン山に向かい、ドラゴンを倒せばクリア

墓地のマップ

2段ジャンプが必要な場所



敵キャラクタをすべて紹介しよう

1画面に現れる敵は1匹だけなので、くせを見抜けば力

ンタンにやっつけられるぞ。また、とりの画面までは通ってこないで昔手前からは逃げろ

スネーク ①近くまで近づいていきなり蛇のかわり、壁にかかると、でも強い

アイフル ①ぶらぶらのよぶよぶとして、こいつにやられることはまずないだろう

インサイ ①常連してくるので要注意。とても強、体中の刺がなかなか取れない

フローラ ①近くまで近づいてきて火を吐く。火に近づけばダメージ

デストロイ ①ぶらぶらと宙を舞うが、近づくと足で踏む。強

リーベン ①ぶらぶらとこびこびとして、こいつにやられることもまずないだろう

バット ①はっておくと強こいつがそので進行方向にいるときには必ずやっつけよう

ゾンビ ①ぜんぜんやっつけられない、強くて動かない。どうしよう、逃げろしかないのか?

ゲージシャープ ①同じ洞窟に長いあいだいると強。こいつはほとんど無敵なので、たまら

Rはルームガーダーがいる部屋

ルームガーダー

①魔法で空中を飛ぶ。ルームガーダーのなかでやっつけられるのはこいつだけ



②オクトパスのように入水してはたし

③コイツもオクトパス1匹だ、ナイトと違って出てきたら、ダブルタッキー

④魔法で空中を飛ぶ。ルームガーダーのなかでやっつけられるのはこいつだけ



⑤魔法で空中を飛ぶ。ルームガーダーのなかでやっつけられるのはこいつだけ

⑥魔法で空中を飛ぶ。ルームガーダーのなかでやっつけられるのはこいつだけ

⑦スクルトン ステージが通るにつれて強くなるけど、カブト割りも使わないでたい。倒せる。リトルタッキーと争ぼう

ドラゴン



⑧ドラゴンには何のどこにも弱点がある。ステージによって場所が違う。弱

パワーアップしてアルカノイドが帰ってきた!!

アルカノイド II

アルカノイド

REVENGE OF DOH リベンジ オブ ドゥー



ニテコ

☆03-251-8061

1月中旬発売予定

媒体	MSX
対応機種	MSX2+専用
VRAM	128K
テープ機能	テープ
価格	8,800円

※専用コントローラ付

ニューアイテムに注目!

ブロックくずれ「アルカノ

イドII」のいちばんの特徴はアイテムが豊富なことだ。5個のニューアイテムが加わって全部で12個ある。さらに、謎のスペシャルアイテムも加わった。また、前作ではウォールにボールが当たると、すぐにアイテムが落ちてきたのに対し、ここではボールが当たると、その場所にアイテムが表示されクルクル回りながら一定のパターンでアイテムが変わっていく。もういちどボールを落とすとそのアイテムが落ちてくる仕組みだ。



●ラウンドトリップ。この道をクリアしたのち、真のゲームが始まる



●前行にくらべて、赤キャラクタがクワッキリして見やすくなった

前作のアイテムも生きている

L	レーザー	レーザービームで、ウォール、敵を破壊できる。
S	スピードダウン	エンジーボールのスピードが遅くなる。
C	キャッチ	エンジーボールをワフスでキャッチできる。
D	フレイク	左右に突いて道から脱出。ラウンドクリア。
P	プレイヤーエクスパンド	ワフス(自機)が1層追加されるお得なアイテム。
E	エクスパンド	ワフスが1層の長さに伸びる。

ニューアイテム

M メガボール

エンジーボールがすべてウォールを破壊して突き落とす。イモータリタウォール(金色)でさえ破壊してしまう。



D ディスラプション

エンジーボールが8個に分裂する。最初では、3個だったので、どうにかワフスで受け止めることができたが、多量となると、すでに人間の能力をはるかにこえた使用になる。



N ニューディスラプション

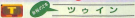
エンジーボールが縦横上、つねに3個に弾かれていく。2つ以下なら落とすとも周囲のウォールの弾を分裂してくれる。



I イリュージョン

ワフスの動きに合わせて動く影は見出し、その影動でもエン

ジーボールをはね返すことができる



T ツウイン

ワフスが2層に分裂する。イリュージョンにくらべ、長さも固定しているのが使いやすい。1つかりしていること、ワフスのあ

いだけエンジーボールが作り出せることがあるので注意



R リダクション

ワフスが2層に増え、その間の弾が2倍になる。弾が2倍になることと引き換えにワフスも2層になるのは、とてもつら

い。ラウンドクリアより、高得点を2倍にする。弾が2倍の長さのワフスも2層になるので注意

左右が選べて楽しみ2倍

このゲームには、64ラウンド

で使用されているのだが、実際にプレイするのはこのうちの32ラウンドだけ。これは、64ラウンドのうちL面とR面それぞれ32ラウンドずつ振り分けられていて、ラウンドクリアごとに次のラウンドのL面、R面どちらかを選択して進めるようになっていて、つまり、最終ラウンドまでの両面構成はなんと何種類かという膨大な組み合わせになるわけだ。

ラウンド17と最終のラウンド32は大ボス面になっている。とくに、最終ラウンド32はダブルボス面になっていて、始めにモアイが登場し、それを倒すと最後の大ボスが登場する。



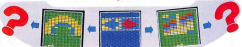
①これはL面からの板が、ハート型、ラケット型などがあり、たのしい!

②最後の大ボス。格平がにくい

③最終と最後で登場するモアイ

④ラウンド17に出現の大ボス

⑤R面のなかからアトランダムに選んだ4面、とくにR面は動くウォールの登場には注意!



⑥ラウンド17は特殊。ラウンド32は最終のときに左右どちらから来るかでL面/R面/両面から選ぶ

自分だけのアルカノイド

「アルカノイドII」は、新しくエディットモードが付いていて、自分だけのオリジナル面も作れるのだ。

エディット面はそれぞれ両面の違う面と面がある。色の違うウォールを組み合わせたたり、アイテムを面ごとの出現パターンの中から自由に選択して配置したりして面をデザインするのはなかなか楽しい。もちろん、デザインした面は全画面のオリジナルゲームとしてプレイできるのだ。しかも、テープに面のデータを保存することもできる。



⑦面ごとの出現パターン、自由に選択しているのが確認できるウォール



⑧そのシメオカゲームの面もいろいろ、デザインしてあります



⑨エディットモードによる作成、完成、プレイの流れをみてみた。キャラクタの面にはアイテムの出現パターンがタックナ、置いて「オキナ」で取り

さらにVSモードが付いた

新しくついた、もうひとつの機能がこのVSモード。VS COMPUTERとVS FRIENDIEAMがあり、画面中央に配置されているランダムウォールをくすし自分の持ち球を敵のエリアに送る



⑩画面上の自分の持ち球が、自分の持ち球の数



⑪画面下の黄色い丸が壊った数、3つになると勝利

このゲームだ。ルールは、先に3勝したほうが勝ちという単純なものだが、スピーディでエキサイティングなゲームになっている。

「アルカノイドII」は前作の良さを引き継ぎ継承しつつ、ニューアイテムや新機能のほかに、ここでは紹介しきれなかったが、動くウォール、復活するウォール、新しい爆キヤウなども加わって、かなりパワーアップしたゲームに仕上がっている。



⑫このパターンは、全壊する、5セットマッチ完成というわけだ

日本の平和を取り戻せ! 忍者が主役のコミカルアクションゲーム



ハル研究所
03-252-5561
1月20日発売予定

媒体	MMF
対応機種	MSX2+専用
VRAM	128K
テープ機能	
価格	5,800円

忍者くん、妖怪退治に今日も行く

ここは三代将軍、徳川家光の治める江戸の時代。ある日突然、日本全国に妖怪がウジャウジャと出現して人々を脅かし始めた。この異常な事態から太平の世を放つため、將軍じきじきの命を受けた忍者くんは1人立ちあがった!



忍者くんは海や山を、どこへいってもどこへも飛んでくる



忍者くんはソライロを飛ばして、敵をくもくもやっつけていく

忍者くんは、始めは発射まで連射の効く手裏剣を持っていて、すべての敵を倒すが、どこかにある出口までたどりつければステージクリアだ。敵を倒すと、たまに宝物をおいていく場合があるけど、これは必ず取っておこう。ボーナスが獲得されるほかにもいいことがあるからだ。

ちょっと変わったステージ構成

ステージ1と2は横スクロール、ステージ3が縦、ステージ4は縦+横というように、スクロールは3種類。ステージ数は、なんと全部で30もあるのだ。

横の場をクリアすると新しい武器がもらえるけれど、壁のよじ登りや、連続ジャンプというテクニックが必須だ。どうしてもクリアできないと思ったら、あきらめて次のステージへ進むこともできる。



ちょっとだけ ゆがんだ敵キャラ紹介

このゲームに出てくる敵キャラは小さいのあり、大きいものあり、ゆがんだものありと、

どれも個性派ぞろい。ここでは、そのほんの一部だけを紹介しよう。

黒子 雷小僧 大ダルマ



黒子は敵の倒れにくいけど、ヤツのはつ手裏剣には注意が必要だ



雷小僧はいきなり雷を撃ってくる。黒子と同じ程度の強さだ



大ダルマはジャンプして忍者くんを掴みとるのだ



タコはステージ1に出てくる敵。海の中では動作が早い



縦+横スクロールのステージ4。至極の難い、壁で敵を倒らなければならない。空を飛んでいるカラスみたいな敵には気をつけよう。連続ジャンプだ

マウスでもプレイできるアイコン操作の シミュレーションゲーム

Emiris



日本コンピュータシステム
☎03-466-6566
発売中

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2+専用
VRAM	128K
チップ数	内蔵RAM
価格	6,800円

ファンタジーとウォー・シミュレーションがドッキング!

「大戦略」などと違い、コマ
(マーカーと呼ぶ)がRPGな
どによく自衛する竜や騎士に



① ライトマウスの4ボタン
でのマーカー(コマ)を配置



② コマの配置後、町と道路
を優先してマーカーを置く



③ 配置している町の数だけ増える
マーカーをエリスリード城に、ラ
イトサイド・フェイスの城に配置



④ 黄金の砂漠

⑤ エリスリード



⑥ コーキングス

⑦ 島の城

なっているのに、マーカーの
強さや速さなどの特徴がイ
メージしやすい。ルールは「美
長の野望(全・雷・原)」を全21
国にしてプレイヤーとコンピ
ュータで1国対1国で戦わせ
ている感じ。ただし、魔法と
いう要素があるため、ふつう
のシミュレーションゲームよ
りもドラマチックにゲームが
進む。

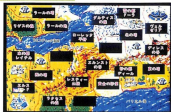
マーカーの移動や魔法の選
択など、プレイヤーの指示は
すべて矢印型のアイコンで行
う。アイコンの操作は、マウ
スやジョイスティック、カー
ソルキーのどれでもOK。



⑧ マーカーの移動、他のマーカー
が同じエリアに入れば、隣接す
るエリアに移動させる



⑨ 戦闘フェイズ、両軍のマーカー
があるエリアのマップが黒く変
り、ランダムに発生する軍が決定



⑩ エリアマップ、高いワタがエリアだ。地域のとくに自軍のマーカーしか
ない場合、そのエリアは占領でき、占領している軍の旗が立つ。占領してい
るエリアでは戦闘時に先攻で攻撃できる可能性が高くなる。魔法のとくに追加
できるマーカーの数は占領している町の数になる。また、魔法をかけること
に課する魔法の種類は、占領している道路(4つ程度の)の数に応じて増える



⑪ 魔法をかける、プレイしている
レベルを占領している敵の数に
よって強さや魔法の種類が変わる



⑫ どちらの軍のマーカーが入ら
なくても、先攻の決定・先攻側の
攻撃・味方の陣形、を繰り返す



⑬ 拡大の途中にマーカーをタ
ップしてフェイスがわかる、ラ
イトサイド同様、魔法・移動・魔法



⑭ 高い山があることにアークをセ
ーブするかどうか決める、セーブ
は内蔵メモリが足りないと強制
終了

Parallel World
Tripper

Sofia

ソフィア



ちょっとメルヘンタッチの
アクションゲーム!

電源新報社

☎03-445-6111

1月24日発売予定

媒体	AAA
対応機種	MSX2 MSX2+
円 A M	36K
セーブ機能	コンティニューのみ
価格	5,900円

クリスタルを探し出せ!

古くからの高い伝説で、絶対に触れてはいけないとされている聖なるクリスタルに落ちてしまったソフィアは、クリスタルもともパラレルワールドに落ちてしまい、クリスタルもどこかに消えてしまった。ソフィアはもとの世界にもどるため、クリスタルを探しに出かけたのだ。

パラレルワールドは比較的危険が少ない地上と、危険なトラップがたくさんある地下とに分かれている。ソフィアはジャンプで敵やトラップをかわし、クリスタルを見つけ

れば、もとの世界にもどれるのだ。

アイテムはほとんど空中に落ちていて、ソフィアがジャンプ、ちょうどその下にアイテムがあれば出てくる。また、パラレルワールドにはたくさん敵や宝箱があるが、それを倒すには力が必要となる。これもジャンプすることである。

ソフィアの生命力はハートで表示される。もちろんなくなるとゲームオーバー。でも、「ソフィア人形」があるとコンティニューできるぞ。

こんな仕掛けがたくさん!



①地下はこのように危険がいっぱい! でもアイテムもたくさんある



②リングがたくさん落ちてくるボーナス・ツリー。この下にも……

おもなアイテム

クリスタル	リンゴ	キノコ
①これがソフィアが探しているクリスタル。どこにあるだろうか?	②ソフィアのハートが増える。よく木の下の通過すると落ちてくる	③これも取ってもハートが増える。緑のキノコは毒なので注意!
宝箱	宝箱のカギ	ソフィア人形
④重要なアイテムが入っているが、カギがないと開けられない	⑤あとで役に立つことがあるので、宝箱を開けるときは慎重に	⑥持っているコンティニューできる。宝箱に入っていることが多い



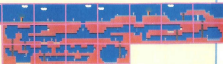
④これが「鍵のカギ」。このカギで同じ色の扉を開けることができる



⑤これは「宝箱のカギ」で、これがないと開けられない

パラレルワールドは こうなっている

このマップは最初のところ、あそこはこうやって行くのかなあと疑問がでてくると思うが、じつは、通り抜けできる壁や地道から生えてくる石の柱のようなトリックがあるのだ。



プロ野球ファン!

プロ野球ファン!

日本テレネット
TEL: 03-266-1159
発売中

媒体	MSX2+専用
対応機種	MSX2+専用
VRAM	84K
セーブ機能	パスワード
価格	7,900円

12球団全部ある!
選手に感情移入しちゃおう?

テレネットスタジアムてくり広げられる熱戦!

プレイヤーが監督にも選手にもなれるタイプの野球ゲームがまたまた登場。先発投手を選んだり、選手交代をしたりするシミュレーション(監督)の部分と、実際にバッターになったり、守備をしたりするリアルタイムアクション(選手)の部分があるわけだ。右の2つの画面は選手になって相手と対戦しているところ。



ピッチャーとバッターが対戦するときの画面はネット裏から見たようになっていて、バッターの打球を打つと一



外野のかなり高い位置から見おろしたような画面に切りかわる。もちろん打球を打って画面はスクロールする

モードは2つ。控え選手が豊富で交代も自在だ

2つのモードを選ぶところからゲームは始まる。1つはコンピュータと対戦する「プレイ・トーナメント」モード。12球団から好きなチームを選び、そのほかの11チームと3連戦

方式で戦っていく。3連戦で敗れるとゲームオーバー、2勝するとパスワードが出る。これを打ち込むと次の相手と対戦できるのだ。すべてのチームから1回ずつ勝つと優勝

だ。2つ目は人間同士が対戦する「プレイ・VSゲーム」モード。友達と2人で遊ぶわけだ。投手は8人いても、体調も表示されているので、先発にし

てもリリーフにしても、ベストの状態の投手を選ばないといけない。また、代打や代走、守備位置の変更までできるので、監督としての機能も要求されるに違いない。



ベストの状態の投手を選んで先発させる。サンショの帽子がかわいいよね



リリーフも併用も考えて、しかし、左腕が右腕か表示もほしかったね



打撃陣も8人いる。こちらも左打ちか右打ちか、代走も同じメンバーから



おまけの守備セレクト機能。ただし、4つのうち2つはいつも使われている

ここがイヤ。だけどエンディングデモはキレイ

画面がともない、ホームランのときにアモがないのでさびしい、ブーンという効果音がないのでフライの高さがわからず取りにくい、ランナ

ーの足が速すぎて長打が少ない、など不満の残る点も多い。現実の野球は複雑だからカンペキにシミュレートするのはむずかしいと思うけど……



エンディングデモはキレイ



ホームランバスターで、エンディングデモはキレイ

SOON

スーン

今回はシミュレーション性の高いゲームと、仲間様からの移植費が多いため、たんだんディスクのゲームも増えてきた今日このごろ！



ブレイクショット

コナミ09-264-5678
1月下旬発売予定

媒体	CD-ROM	VRAM	64K
対応機種	MSX2専用	セーブ機能	
		予約価	5,800円

●2つのモードが楽しいビリヤードゲームの決定版！

ブームに乗って、コナミからビリヤードのゲームが発売される。プールバーに入れないうちの様子、ビリヤード場に行くのがめんどくさい不慣れた人もじっくりと遊べるのだ。これは、ローテーション、ナインボール、141ラックボール、スヌーカーといった4種類のゲームを自由に楽しむシミュレーションモードと、個性ある何人かの強敵ハスラーを相手に勝負を挑んでゆくストーリーモードの2本立てに

なっているところが大きな特徴だ。ハスラーの中には、コナミの人気もののペンギンハスラーも出てくるぞ。

また、BGM(「グラビ」)で初採用の音源チップを搭載して、くっつきっぱなしのBGMがムードを盛り上げてくれるのだ。プレイのほうもなかなか本格的で球を打つときのショットの強さを選択できるのももちろん、手球(白い球)の打ち方も白選り選べるのがうれしい。



Q1 球にのらしないように、打つポイントと球の強さを決めておくと、うまく打てなくても簡単に決まらず、シブく決まろう



ハスラーたち

このおもしろいゲームは、個性あふれるハスラーたちが、プレイヤーにも対戦できる。Q2 どの強敵にも対戦できるぞ

YAKSA ヤシャ

フルンチーム 03-219-8893

1月発売予定

VRAM 128K

媒体 CD-ROM

セーブ機能

対応機種 MSX2専用

価格 5,800円

●アクションに戦略要素をプラスした新タイプゲーム

如想像ですすでに発売されていて、MSXはその縮小版といったところ。

時は戦国時代。奥田信長に解かれた奥田家の封印。そこから現れた奥田召人衆は奥田に乗り移り、大規模な復讐戦りを始めた。そして今、全国百ヶ所の奥田家は解かれようとしている。プレイヤーが操作するのは最後の夜叉たる「夜叉」と「伊織」。はたして彼らは奥田家を再び封印し

「YAKSAの夜」を知ることができるか? 夜の進行をアイテムによってセレクトできる戦略的アクションゲームだ。



●グラフィックのきれいな空間に圧倒されてしまうようなアクションシーン



●ストラテジシーン。日本の地図は大きな図表で書かれているのだ



●設定。正式には夜叉高専という。夜叉の村にやられた夜叉の島。円月から日本の危機を聞く!



●伊織。正式な名は九条伊織。夜叉の妹・九条院の一人だ



●この女の子は奥田寺家の養女。伊織

ダイナマイトボウル

東芝EMI 03-567-8148

3月5日発売予定

RAM 16K

媒体 MSX

セーブ機能

対応機種 MSX2専用

価格 5,800円

●5人までの同時プレイができるボウリングゲームだ

友達や家族といっしょに楽しめる。ボウリングをシミュレートしたスポーツゲームだ。スタート時には自分がプレイするキャラクタやボール、レーンまでも選択できる本格的な内容になっている。

ゲームには2種類あって、ひとつは普通のルールのボウリング。もうひとつは慣れたピン番号をたして、先に500点ちょうどになった人の勝ちという変則ルールだ。普通のボウリングにあきたら変則ルールで楽しもう。

しかも、以前に発売されているMSX2版とは違って、MSX版は声まで出るのだ。コンピュータから「ストライク」などと声が聞こえると、ますますゲームはエキサイティングくなるぞ。



●キャラクタを選択する画面。5人の中から選べ、女の子もいる



●ボールの軌道はリアルに描かれている



●女の子がボールを握っているときに顔が赤くなるスペースで決定



●ビクトリー! ストライクが来た。コンピュータもはためてくれる

COMING SOON

ハッカー

ポニーキャニオン 03-221-3181

2月5日発売予定

VRAM 128K

媒体 AM テープ巻戻

対応機種 MSX 2+用 価格 未定

●本当の話だったら怖い! SFアドベンチャーゲーム

主人公の青年はパソコン通信をしている最中、偶然にも巨大企業マグマ社のメインコンピュータに侵入してしまった。情報によるとマグマ社は世界征服を企てて、それ

に関する機密資料をスパイに盗まれて困っているらしい。青年の目的は、事実をFBIに訴えるべくパソコンでスパイとコンタクトを取りながら、なんとかその機密を入手することだ。世界的主要都市を駆けめくり、スパイと共に謎を解いていくシミュレ

ーション性の要素の多い、驚きで入かいているのは、いっぺんチャーゲームなのだ。



●思わず事件に巻き込まれてしまった。パソコン青年の運命は……



●ゲーム中の調査、通信の力とキミの知力によって場面が展開されるぞ



●世界主要都市を駆けめくり、スパイと共に謎を解いていく

ドルイド

日本テクスタ 03-215-8781

1月下旬発売予定

VRAM 128K

媒体 AM テープ巻戻

対応機種 MSX 2+用 価格 6,800円

●悪魔の使者を倒し、平和な暮らしを取り戻すのだ!

平和なはずの国、BELO FNは、魔王によって長年の眠りから覚えた4人の悪魔(プリンス)と共に攻撃され、崩壊の危機にさらされていた。再び国が平和になるためには、古代ケルト族の偉大な賢者「ドルイド」の神祕の力を借りるしかないのだ。

プレイヤーの第一の目的は、一緒に戦ってくれる強力な戦士「ゴレム」を捜し出すこと。最終目的はどこかで神祕の呪文を見つけたことなのだ。それまでの各シーンにはさま

ざまなトラップや悪魔たちの激しい攻撃が待ちうけているのだ。アイテムもちろん何種類もあり、それでパワーアップして戦うのだ。

●二人同時プレイもできるアクションゲームだ。



●こいつは……いったい何なのだろうが、不気味な顔の悪魔1匹のや



●このゲームには悪魔の力を使うこともできるぞ



●こんな斬りやすい武器じゃ、すでにやられちゃうよ。くすんタヌン、ここはどっつろワープアップしなくちゃ



●ゴレムは、まだまだ「ドルイド」の神祕の力は借りられないのだから、先は急いで。しっかりがんばらなくちゃ

ディープダンジョン

スクウェア・エニックス 2003-409-8127

1月15日発売予定

媒体	CD-ROM	RAM	16K
対応機種	PS2専用	セーブ機能	内蔵SRAM
		手価	6,800円

● 複雑なマップの地層で戦う本格RPG

ファミコンで人気のあった3DRPG。エトナ道の魂を取った地底の魔物を倒すため、プレイヤーは地下へと進んで行く。戦闘パターンは、街で

武器を買って敵を倒してレベルを上げていくというRPG特有のもの。かなり複雑な地底のマップと、大きくカッコイイクラが待っているのだ。



①フィールドの中には魔物の巣が、それとまた繋がっていました。



②剣をつけないと自分がどの方向に向いているかわからなくなる

忍者

ボーステック 03-407-4181

2月下旬発売予定

媒体	CD-ROM	VRAM	128K
対応機種	PS2専用	セーブ機能	
		価格	7,800円

● 国盗りがテーマのアクティブSLG

舞台は戦国時代の日本。国家統治をめぐる戦いが、江戸に覇権を握る徳川氏と大阪を治める豊臣氏との間で戦われている。そしてい、謀略の

大者たちを巻き込んだ全国戦争に突入しようとしている。プレイヤーの目的は、日本全国を駆けめぐり、重臣の神世の補佐を認め、徳川將をたたくことだ。政治状況がわかる全国モード、情報収集のための諜報モード、上下にスクロールする戦闘モードなど、アクションシーンも展開するシミュレーションゲームだ。はたしてキミは、国家を統一できるか。



③諜報モード、村人から話を聞いて多くの情報を集めるのも重要な要素。かっこいいだけじゃでもないね

コックピット

ニテコソフト 201-8041

1月上旬発売予定

媒体	CD-ROM	VRAM	128K
対応機種	PS2専用	セーブ機能	
		価格	6,800円

● ゲームセンター版から移植のSLGだ

ゲームセンターで目立っていて1ゲーム200円だった体験ゲームのMSX2版。夜間飛行のフライトシミュレータだ。

選りたり、飛走路に衝突したりしてしまふ。うまく回避できたなら、つぎは違う空母へのランディングだ!

プレイヤーの最初の試練は夜の飛走への着陸。数々の試練に目をやりながら、飛走路の両端にあるランプを目印にして着陸するのだ。飛行機も取り巻く状況はリアルタイムに変わる。もたもたしていると、飛走路を通り



④タイトル画面。これから夜間飛行を試みる飛行機のコックピットによるコマンド

京都龍の寺殺人事件

タイトー 03-266-8816

2月下旬発売予定

媒体	CD-ROM	VRAM	128K
対応機種	PS2専用	セーブ機能	
		手価	5,800円

● ベストセラー作家が作ったゲームだ

女流推理作家の山村美紗がシナリオを書いたアドベンチャーゲーム。内容は京都の観光地で起きた殺人事件を捜査するというもの。主人公は容疑者として、事件に巻き込まれていく。

ファミコン版がすでに発売されているけど、それとは内容が違うようだ。

コマンドタイプのアドベンチャーゲームが不慣れな人でも、楽しめるように開発されているそうなので、期待大だ。



⑤まるで、女子時代のお話。サベベストセラーみたい、お母さんにオススメだね



⑥アイコンを選んでコマンド入力なので捜査の操作はカンタンでラタンです

スクウェア・エニックス ディープダンジョン
ボーステック 忍者

MSX 発売予定 ソフト CALENDAR



春にむけてますます熱い情報満載!

発売予定	ソフト名	メーカー	形式	価格	発売日
1月	8日	MSX-FRAN2月号	雑誌	380円	
	8日	びびくフォワード	ソフト	8,800円	
	15日	コックピット	ソフト	6,800円	
	15日	ジョーダンジャン	スキャットソフト	6,800円	
	15日	バスタード	マシンソフト	6,800円	
	15日	アルカノイドII	ソフト	6,800円	
	22日	3000-10000000	ナムコ	5,800円	
	22日	10000-10000000	ナムコ	7,800円	
	22日	ソニヤ	電通新聞社	5,300円	
	22日	スロニヤ	アスキー	6,800円	
	22日	サイキックフォー	アスキー	8,800円	
	22日	ニ国語	光栄	14,800円	
	22日	スライクショット	コナミ	5,800円	
	22日	ワザワザワザワザ	コナミ	決定	
	22日	運動の達人	ソフト	9,800円	
2月	1日	ドルイド	日本データ	6,800円	
	1日	ふらふらしている	フォアスターナル	決定	
	1日	ぽつとくもく	フォアスターナル	決定	
	1日	ア	ラムフチーム	6,800円	
	8日	ハッカー	ポニーキャニオン	5,800円	
	8日	MSX-FRAN2月号	雑誌	380円	
	15日	ドラゴンクエストII	エンタックス	6,800円	
	15日	運動の達人(音楽)	光栄	9,800円	
	15日	キャンディキッズ	ジャスト	6,800円	
	15日	サイキックフォー	アスキー	7,800円	
	15日	3000-10000000	ジャスト	7,800円	
	15日	10000-10000000	ストラットフォード	決定	
	15日	スロニヤ	コナミ	決定	
	15日	ドルイド	システムサム	決定	
	15日	シャティア	システムサム	決定	
3月	1日	大戦略の達人(音楽)	タイター	5,800円	
	1日	同じのドレス	アムアスターナル	6,800円	
	1日	音楽	ポスターック	7,800円	
	1日	天竺の古牛録II	ジャスト	6,800円	
	1日	海あたり野郎ノ	決定	決定	
	1日	海あたり野郎ノ	決定	決定	
	1日	海あたり野郎ノ	決定	決定	
	8日	グランドバトル	決定	5,800円	
	8日	フレクター	ポニーキャニオン	6,800円	
	8日	ドーンバトル	ポニーキャニオン	4,900円	
	8日	スクーター	ポニーキャニオン	4,900円	
	8日	MSX-FRAN2月号	雑誌	380円	
	8日	マーズ(音楽)	アスキー	決定	
	8日	王子ピンピン物語	決定	7,800円	
	15日	ボンバーキング	アドソン	決定	
15日	音楽の達人(音楽)	ストラットフォード	決定		
15日	美少女の絵巻	アスキー	5,800円		
15日	ラストン・サーズ	アスキー	8,800円		
15日	音楽家伝	フライングレイ	8,800円		
15日	バトルフェル	ジャスト	7,800円		

発売予定	ソフト名	メーカー	形式	価格	発売日
4月	8日	ゾイド	決定	5,800円	
	8日	MSX-FRAN2月号	雑誌	380円	

発売予定	ソフト名	メーカー	形式	価格	発売日
発売日未定	戦場の狼	アスキー	決定	5,800円	
	戦場の狼	アスキー	決定	5,800円	
	バウ・メニ・ロケット	アートディンク	決定	7,800円	
	ドラゴンクエストII	エンタックス	決定	6,800円	
	ワイルドドック	SPS	決定	6,800円	
	ムー	キャリーラボ	決定	6,800円	
	びびくフォワード	ゲームアーツ	決定	決定	
	運動の達人(音楽)	システムサム	決定	決定	
	ボーディック先生	コナミ	決定	5,800円	
	チームクリスマス	システムサム	決定	6,800円	
	メルヘンフェルII	システムサム	決定	決定	
	マダナ恋物一巻	決定	決定	決定	
	クレイズ	ハート電子	決定	5,800円	
	クレイズ	ハート電子	決定	決定	
	海軍官制	マイクログラフ	決定	決定	
	歴史戦記グラフィオン	マイクログラフ	決定	決定	
	エーワークス	レーベングラフ	決定	決定	
	システムサム	システムサム	決定	決定	
	世界ロード	システムサム	決定	決定	
	エンタックス	エンタックス	決定	決定	
ビクター音楽	ビクター音楽	決定	決定		

この情報は87年12月22日現在のものです。

緊急情報

あひ「上海」が ついに出了!

一度はハマる人気のパズルゲーム「上海」。MSX2専用でディスク・ROM版と2つ予定されていたが、ディスク

版がとうとう12月22日に発売となった。価格が別売のVRAM128K以上のMSX2で遊べる。なお、ROM版の価格等はすでに知らなかったけど、とりあえずはディスク版を先に買ってしまうよ!



● 組み立てられたピースをボードに移動して数字を揃えていく

● ディスクを動かして操作することも可能(ただしハードウェア)

● 価格の単位は円、●は税別、○は税込、◇はディスク版です。

新しいジャンルで映画館

コンパイルは、ゲーム機志向とパソコンマニアが集まった会社で、家にあるパソコンがゲーム機のかわりになれば1万円など1万円のがさそその商標です。だから、基本的にスプライトの動く機軸、MSXとかファミコンとかセガとかにこだわって来ました。

ただ、ゲームセンターのゲームと家庭でやるゲームとは大きな違いがあります。ゲームセンターは、100円玉を1かに使わせるかというわらわらがあり、パソコンのゲームは1かになく奥深く楽しめるかという勝負です。1万円選り終っても、1年に2、3回は思い出して遊んでもらえるようなソフトになるように心がけています。

ゲームの基本はアクションだと思っています。アクションをきっちりできるようになって、そのうえで、ジャンルにこだわらずソフトを作っていました。アドベンチャー、ロールプレイング、シミュレーションとありますが、わたしが目指しているのは、そのつぎのジャンルです。

つぎつめは、シミュレーションということになってしまいうんですが、戦略シミュレーションだけではなくて、現実を、より物語的に置きかえたようなゲームです。すべてのキャラクターに個性があり、つねに移動して、それぞれが生きているようなゲーム。つまり、ソフトがちっちゃな映画館となるような、そんな新しいジャンルのゲームを目指しています。これは、今年の夏くらいに、最初の試みを発表できるのではなかとも思っています。



仁井谷正充

「FAN VOICE」はその他の執筆者が他の執筆者を指名して、リレー・エッセイです。今回は井谷正充が指名した人物は、「エクスワード」を送り出しているNCS開発部の田中智哉氏です。

PROFILE
仁井谷正充
広島大学を卒業して、銀行勤務や電機系の課長、グラフィックデザイナーを経て、1997年コンピュータ販売会社に入社。2年間で独立し、同年にコンパイルを創設し、現在に至る。代表取締役社長。1992年、広島生まれ。

表紙がなぜ
プタのぬいぐる

みなのか、賢明な読者はもうおわかりであろう。ふふふ、もちろん、選った、もちろん今年度で思いやり持参しているシャロムへ愛は既読無効へぶッが出てくるからである。わたしたちの多くはこのプタとともに、シャロムの世界を旅してきた。そして、霧からの霧から霧から霧から霧を出して賞した。でも、いまはもうしあわせ。である。ところで、このぬいぐるみは、2003年10月号の号との企画に当たって、あのぬいぐるみを借りてきたものだ。とはいっても、じつは別荘品なので読者のみなさんには同じプタを持っている人もいふかもしれない。実物のプタのぬいぐるみを見比べて実物になった人はいないかである。ただ、どういふわけか、コアミの企画は1月号ではカットされた。あのプタのトンカツだろうか。すると、本誌の表紙と表紙裏はカツツツになるのだろうか(ならないならいい)。読者の表紙を参照しつ。

次号
3月号は
2月8日
発売!!

AD INDEX

アスキー	11
コナミ	12、13
サンフレッチャ	76
ソニー	12、13
タイト	17
「プレイステーション」	73-81
東京通信	4
日本通信新聞	41
新日本フレイク	101
日本ソフトコム	84
MMJ	90
ボム	81-83
ポストネット	82、83
PCマガジン	84

■編集部 〒477-0852 愛知県津島市インターメディアビル株式会社内 052326-5566 編集長 052326-5567 編集主任 052326-5568 編集委員 052326-5569 052326-5570 052326-5571 052326-5572 052326-5573 052326-5574 052326-5575 052326-5576 052326-5577 052326-5578 052326-5579 052326-5580 052326-5581 052326-5582 052326-5583 052326-5584 052326-5585 052326-5586 052326-5587 052326-5588 052326-5589 052326-5590 052326-5591 052326-5592 052326-5593 052326-5594 052326-5595 052326-5596 052326-5597 052326-5598 052326-5599 052326-5600 052326-5601 052326-5602 052326-5603 052326-5604 052326-5605 052326-5606 052326-5607 052326-5608 052326-5609 052326-5610 052326-5611 052326-5612 052326-5613 052326-5614 052326-5615 052326-5616 052326-5617 052326-5618 052326-5619 052326-5620 052326-5621 052326-5622 052326-5623 052326-5624 052326-5625 052326-5626 052326-5627 052326-5628 052326-5629 052326-5630 052326-5631 052326-5632 052326-5633 052326-5634 052326-5635 052326-5636 052326-5637 052326-5638 052326-5639 052326-5640 052326-5641 052326-5642 052326-5643 052326-5644 052326-5645 052326-5646 052326-5647 052326-5648 052326-5649 052326-5650 052326-5651 052326-5652 052326-5653 052326-5654 052326-5655 052326-5656 052326-5657 052326-5658 052326-5659 052326-5660 052326-5661 052326-5662 052326-5663 052326-5664 052326-5665 052326-5666 052326-5667 052326-5668 052326-5669 052326-5670 052326-5671 052326-5672 052326-5673 052326-5674 052326-5675 052326-5676 052326-5677 052326-5678 052326-5679 052326-5680 052326-5681 052326-5682 052326-5683 052326-5684 052326-5685 052326-5686 052326-5687 052326-5688 052326-5689 052326-5690 052326-5691 052326-5692 052326-5693 052326-5694 052326-5695 052326-5696 052326-5697 052326-5698 052326-5699 052326-5700 052326-5701 052326-5702 052326-5703 052326-5704 052326-5705 052326-5706 052326-5707 052326-5708 052326-5709 052326-5710 052326-5711 052326-5712 052326-5713 052326-5714 052326-5715 052326-5716 052326-5717 052326-5718 052326-5719 052326-5720 052326-5721 052326-5722 052326-5723 052326-5724 052326-5725 052326-5726 052326-5727 052326-5728 052326-5729 052326-5730 052326-5731 052326-5732 052326-5733 052326-5734 052326-5735 052326-5736 052326-5737 052326-5738 052326-5739 052326-5740 052326-5741 052326-5742 052326-5743 052326-5744 052326-5745 052326-5746 052326-5747 052326-5748 052326-5749 052326-5750 052326-5751 052326-5752 052326-5753 052326-5754 052326-5755 052326-5756 052326-5757 052326-5758 052326-5759 052326-5760 052326-5761 052326-5762 052326-5763 052326-5764 052326-5765 052326-5766 052326-5767 052326-5768 052326-5769 052326-5770 052326-5771 052326-5772 052326-5773 052326-5774 052326-5775 052326-5776 052326-5777 052326-5778 052326-5779 052326-5780 052326-5781 052326-5782 052326-5783 052326-5784 052326-5785 052326-5786 052326-5787 052326-5788 052326-5789 052326-5790 052326-5791 052326-5792 052326-5793 052326-5794 052326-5795 052326-5796 052326-5797 052326-5798 052326-5799 052326-5800 052326-5801 052326-5802 052326-5803 052326-5804 052326-5805 052326-5806 052326-5807 052326-5808 052326-5809 052326-5810 052326-5811 052326-5812 052326-5813 052326-5814 052326-5815 052326-5816 052326-5817 052326-5818 052326-5819 052326-5820 052326-5821 052326-5822 052326-5823 052326-5824 052326-5825 052326-5826 052326-5827 052326-5828 052326-5829 052326-5830 052326-5831 052326-5832 052326-5833 052326-5834 052326-5835 052326-5836 052326-5837 052326-5838 052326-5839 052326-5840 052326-5841 052326-5842 052326-5843 052326-5844 052326-5845 052326-5846 052326-5847 052326-5848 052326-5849 052326-5850 052326-5851 052326-5852 052326-5853 052326-5854 052326-5855 052326-5856 052326-5857 052326-5858 052326-5859 052326-5860 052326-5861 052326-5862 052326-5863 052326-5864 052326-5865 052326-5866 052326-5867 052326-5868 052326-5869 052326-5870 052326-5871 052326-5872 052326-5873 052326-5874 052326-5875 052326-5876 052326-5877 052326-5878 052326-5879 052326-5880 052326-5881 052326-5882 052326-5883 052326-5884 052326-5885 052326-5886 052326-5887 052326-5888 052326-5889 052326-5890 052326-5891 052326-5892 052326-5893 052326-5894 052326-5895 052326-5896 052326-5897 052326-5898 052326-5899 052326-5900 052326-5901 052326-5902 052326-5903 052326-5904 052326-5905 052326-5906 052326-5907 052326-5908 052326-5909 052326-5910 052326-5911 052326-5912 052326-5913 052326-5914 052326-5915 052326-5916 052326-5917 052326-5918 052326-5919 052326-5920 052326-5921 052326-5922 052326-5923 052326-5924 052326-5925 052326-5926 052326-5927 052326-5928 052326-5929 052326-5930 052326-5931 052326-5932 052326-5933 052326-5934 052326-5935 052326-5936 052326-5937 052326-5938 052326-5939 052326-5940 052326-5941 052326-5942 052326-5943 052326-5944 052326-5945 052326-5946 052326-5947 052326-5948 052326-5949 052326-5950 052326-5951 052326-5952 052326-5953 052326-5954 052326-5955 052326-5956 052326-5957 052326-5958 052326-5959 052326-5960 052326-5961 052326-5962 052326-5963 052326-5964 052326-5965 052326-5966 052326-5967 052326-5968 052326-5969 052326-5970 052326-5971 052326-5972 052326-5973 052326-5974 052326-5975 052326-5976 052326-5977 052326-5978 052326-5979 052326-5980 052326-5981 052326-5982 052326-5983 052326-5984 052326-5985 052326-5986 052326-5987 052326-5988 052326-5989 052326-5990 052326-5991 052326-5992 052326-5993 052326-5994 052326-5995 052326-5996 052326-5997 052326-5998 052326-5999 052326-6000

NOW 0

ファン待望の2大巨編、

THE GREATEST SHOOTING GAME FOR

3作におよぶ謎が、いま解明される!!

登場人物174人、美しさを誇る全600画面、ユーモア&ギャグ満載、アクションありシチュエーションありのニュータッチアドベンチャー! 主人公は、グreek王国で一匹のブタと出会い、はてしない冒険の旅にでるキミ自身だ!! パスワードセーブ機能付。



MSX 対応 2Mビット
5,800円 絶賛発売中



迫力満点/キミの部屋は、もう熱狂のスタジアム!!

THE
プロ野球

激突!! ペナントレース

MSX 対応 1Mビット [SGC] 搭載
5,800円 1月下旬発売予定

オープン戦・ペナントレース・VSの3モード選択制、ホームベース上でのクロスプレー等は、クロスアップ画面(マルチウインドー採用)で、これまでない大迫力演出/チームカラーを表現したBGMも楽しんでいっしょ!!

コナミが従つた新感覚ビリヤードゲーム!

ブレイクショット

MSX 対応 1Mビット [SGC] 搭載
5,800円 1月下旬発売予定

《種々の本格打プレーが楽しめるシミュレーションモードと6人の/スラーに勝負を挑むストーリーモードの2本立て/コナミの人気者ペンギンも登場するぞ!!



ON SALE

ただいま絶賛発売中!!

ADVENTURE AND ALL THE MSX FANS.



空前のスケールで、MSX界進攻中!!

マルチスクロール+マルチプレイ+マルチストーリーで、さらにスケールアップ! MSXオリジナルステージ・オリジナルキャラクター満載、常識破りの超巨大ボスキャラも登場する脅威のスーパーソフトだ! グラフィクス2とのセットプレイで楽しさ倍増!!!



MSX対応 1Mビット 500 搭載
6,800円 絶賛発売中

国民的ゲームに応じて、異業制作開始!
あけみ・モアイ
占いセンサーション
MSX 対応
価格未定 2月発売予定
西平占星術、自筆占い、手相占いVer.0.1、スーパーおみくじも加わって、ゲーム感覚いっぱい、盛りだくさんの内容 / ご案内役はご存知、「あけみ」と「モアイ」ダ

劇人ゲームをもっと劇人!
コナミの
新・10倍
カートリッジ
MSX 1a 対応 RAMディスク搭載
1Mビット+64KビットSRAM
5,800円 1月下旬発売予定
SRAM内蔵で、ディスクやテープを使わずともゲームのセーブが可能で / 多機能アプリケーションとして、あなたのソフトライブラリーに必備のアイテム。

酒類テレビジョンサービス実施都市
東京地区 大阪地区
札幌 20-262-9110 札幌 011-219-1141
仙台 022-234-0000 仙台 022-234-0000
大宮 048-204-0000 大宮 048-204-0000
福岡 092-715-0200 福岡 092-715-0200
名古屋 052-24-7000
東京 03-71-03-5311

コナミ株式会社
本社 〒101 東京都千代田区千代田1-1-1
大阪支店 〒104 大阪府東淀川区西中島1-1-1
札幌支店 〒060 北海道札幌市東区南一条1-1-1
福岡支店 〒812 福岡県福岡市南区南菜園1-1-1
●MSX-1aのソフトの1冊の価格です。

